Greifenklaue Winter-OnePageContest 2011/2012

Ohne Euch allzulange aufhalten zu wollen, möchte ich mich bei allen Beteiligten bedanken, insbesondere natürlich den Schreibern, aber auch den Juroren, unserem Sponsor und auch Dir, der du den Download liest und vielleicht auch nutzt. Wenn Du sowas öfter lesen willst, gib den Leuten Feedback zu ihren Abenteuern. Egal ob „nur“ vom Lesen oder wenn Du es gespielt hast. Ich erinnere mich noch mehr oder minder gut, als ich vor mittlerweile fast 15 Jahren auf die erste Ausgabe der Greifenklaue angesprochen wurde und mir erzählt wurde, wie im Abenteuer das so und so gelöst und an der und der Stelle es so und so umgeschrieben wurde. Ich hoffe, dass ihr den Machern hier zeigt, dass ihr heiß auf die Dinger seid und sie auch spielt. Vielleicht seit ihr ja bei nächsten Mal auch dabei? Im Spätsommer / Herbst soll es wieder soweit sein.

Nice dice, Ingo / greifenklaue.wordpress.com

Inhalt (Platz 1-12, danach alphabetisch ohne Vorsilbe):

gesponsert von:



Der Fluch des Weißen Vayir

Ein gnadenloser Schneesturm hält Lys Marrah seit Wochen in Kälte gefangen. Als Brennholz und Nahrung knapp werden, bittet der Stadtfürst die SCs um Hilfe. Bald schon erfahren sie vom Weißen Vayir-Falken, der ganze Landstriche in Schnee und Eis einzuhüllen vermag...

System: Destiny
Setting: Lys Marrah (Destiny Beginner)
SCs: 3-5 erfahrene Charaktere

Hintergrund (SL-Info)

Vor einigen Monaten barg der verbannte Istrith-Magier Aphanior im hohen Norden das Kristallei des Weißen Vayir, des legendären Schnee und Eis bringenden Winterfalken. Aphanior schmuggelte es in die Stadt Lys Marrah, wo er es als wertvollen Kristall an die Gnome der Raratinca-Gilde verkaufte. Der Weiße Vayir erwachte unterdessen aus seinem Sommerschlaf und flog dem Ei hinterher. Noch am Tag der Übergabe erreichte er Lys Marrah - und mit ihm das kalte Grauen (s. Prolog).

Abenteuerverlauf

0. Prolog. Eines Herbsttages verdunkelte sich der Nordhimmel. Ein gigantischer Schneesturm fegte über das Land, setzte sich direkt über Lys Marrah fest und hält die Stadt seit nunmehr 6 Wochen in eisiger Kälte gefangen. Vorräte und Brennholz gehen zur Neige, 28 Leute sind mittlerweile bei der Jagd oder beim Holzsammeln erfroren. Stadtfürst Graf Hurus versetzt Lys Marrah in den Notstand. Seine Truppen verhindern mit Mühe, dass die Völker (Elfen, Zwerge, Gnome, Menschen) im Streit um Nahrungsmittel und Plätze an den Herdfeuern über einander herfallen.

1. Beobachtung. Einer der SCs sieht bei entsprechender Gelegenheit einen riesigen weißen Falken majestätisch durch den Sturm gleiten. Auch andere (NSCs) haben ihn bereits gesehen. Es geht das Gerücht, der Sturm sei übernatürlichen Ursprungs, eine Strafe der Götter usw. Eine Probe auf INT/MAG -1 fördert allgemeine Informationen über den Winterfalken zu Tage (siehe grauer Kasten).

2. Konflikte. Wenn sich die SCs mit dem sozialen Gefüge in Lys Marrah auseinander setzen, können sie folgende Konflikte (Nebenhandlungen) aufgreifen:
- Die Stadtregierung möchte die Bäume am Elfenhügel abholzen, die Elfen sind strikt dagegen, da der Hügel heilig sei und viele ihrer Häuser in den Bäumen lägen.
- Von den Gnomen der reichen Raratinca-Gilde wird berichtet, dass sie Feuergold besitzen und damit Heizmaterial für eine sehr viel längere Zeit horten, als der Rest der Stadt überleben kann. Die Gnome denken jedoch nicht daran, das Feuergold zu teilen.
- Die Zwerge weigern sich, an den Baustellen der Unterstadt Wache zu halten. Es werde dort immer kälter. Dass schlimmstenfalls Monster an die Oberfläche dringen, sei nicht allein “ihr Bier”.
- Die Leute verdächtigen die Botschafterin der Magier von Istrith, Vendra Amaas, durch das letztjährige Vertreiben des Roten Mortulus (vgl. grauer Kasten sowie “Destiny Beginner” S. 31) das Gleichgewicht der Jahreszeiten gestört zu haben, und schüren Aggressionen gegenüber den Magiern.

3. Ermittlungen. Während die SCs allerlei Hinweise sammeln, kommen die entsprechenden Abschnitte im Kapitel “Örtlichkeiten” zum Tragen. Den Spielern ist deutlich zu machen, dass Lys Marrah in ca. 2 Wochen am Ende sein wird, wenn es ihnen nicht gelingt, den Weißen Vayir zu vertreiben. Würfle pro Tag ein zufälliges Ereignis (2W6) aus. Die Chance ist halbiert, wenn die SCs besondere Maßnahmen gegen das Chaos getroffen bzw. veranlasst haben.

2/12: Der Weiße Vayir fliegt tief über die Stadt: 4W6 Leute drohen in ihren Häusern zu erfrieren.
3/11: Aufstand in einer der großen Notunterkünfte: 3W6 potenzielle Opfer durch Massenschlägereien, Unfälle mit Feuer etc.
4/10: Plünderer machen einen Bezirk unsicher: 2W6 potenzielle Opfer. Je nachdem, welchem Volk (Menschen, Orks, Zwerge...) sie angehören, kann das zusätzlichen Konfliktstoff bergen.
5/9: Monster aus der Unterstadt dringen nach oben durch: W6 potenzielle Opfer durch verirrte Mantikore, Werwölfe oder ausgehungerte Goblinbanden (Werte: “Destiny Beginner”, S. 16)
6-8: kein Ereignis

4. (Er-)Lösung. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Lys Marrah zu retten, z.B. indem das Ei zerstört, zurückgegeben oder an einen fernen Ort gebracht wird. Die SCs könnten aber auch die Feder des Roten Mortulus als Waffe verwenden oder diesen selbst aus seinem Winterschlaf wecken. Kreative SCs werden wahrscheinlich eigene Wege finden; der SL sollte dies zulassen und nicht auf einer der hier erwähnten Varianten bestehen. Für die Rettung Lys Marrahs erhalten die SCs je 300 Gold und 15 QP.

Örtlichkeiten

A. Botschaft von Istrith. Botschafterin Vendra Amaas (aufrecht, maskenhaft) beobachtet besorgt, wie ihre 6 Adepten versuchen, telepathischen Kontakt mit dem Zirkel von Istrith aufzunehmen, doch der Schneesturm teilt die Magieresistenz des Winterfalken, wodurch die Rituale wirkungslos bleiben. Vendra Amaas teilt bereitwillig allgemeine Informationen über den Weißen Vayir, wirkt dabei aber angespannt. Eine Probe auf INT/GES oder sanftes Erkunden beim Hauspersonal enthüllt, dass sie etwas verbirgt: Sie erhielt vor einigen Wochen eine schriftliche Botschaft aus Istrith, die sie sehr besorgt las und seitdem in ihrem Studierzimmer verborgen hält. Vor neugierigen SCs, die dort einbrechen, wird die Schriftrolle von 2 lebenden Ritterrüstungen beschützt.
Ritterrüstung: KAM 44, KON 15, EW+2 TP, RS 8

> *Werte Botschafterin, liebe Freundin,*
> *ich dachte, Ihr solltet wissen, dass Euer Vorgänger, Aphanior, aus seinem Exil im Norden hat aufhorchen lassen. Er habe einen Kristall von großer Macht gefunden, heißt es in einer kurzen Note, worauf wir eine Gruppe Adepten mit Analysekenntnissen entsandten, von denen jedoch keiner wiederkehrte. Der Zirkel befürchtet, dass es sich bei dem Kristall um ein Ei des Weißen Vayir handeln könnte. Sollte Aphanior in Euren Breiten auftauchen, gebt uns Kunde und - seid vorsichtig!*
> *Yuvarian, Arcusmagus zu Istrith*

Nur unter großem Druck fügt Vendra Amaas dem hinzu, dass Aphanior der Stadt zürnt, vor allem den Gnomen, seinen Partnern von einst, die ihn in seinem verzweifelten Bestreben, seine Unschuld zu beweisen, im Stich ließen. Die Angelegenheit sei ihr deshalb unangenehm und geheimhaltungswürdig erschienen, da sie das Ansehen des Zirkels von Istrith beschmutzen könnte und die Magier Gefahr liefen, als die Schuldigen gebrandmarkt zu werden.

B. Gildenhaus der Raratinca. Die Gnome der Raratinca-Gilde sitzen auf größeren Mengen Feuergoldes, ein alchemistisches Brennmittel, das es ihnen ermöglicht, die Kälte etwa doppelt so lange zu überleben wie der Rest Lys Marrahs. Das Feuergold wird in unauffälligen Zinshäusern gelagert, jeweils bewacht von 3-4 Orkkriegern.
Orkkrieger: KAM 43, KON 21, EW TP, RS 2
Der Gnom Reghod, Stellvertreter von Gildenoberhaupt Gholog Schwarzgesicht (dieser residiert in seinem Schloss außerhalb der Stadt), weiß als einziger von dem Handel mit Aphanior. Er verwahrt das Paket mit dem Kristall (Ei) im Gewölbe des Gildenhauses, wo seine starke magische Aura mittlerweile einen flügellosen, blinden Erddrachen aus der Unterstadt angelockt hat. Das Monstrum hat den Boden durchbrochen und schleicht unruhig zwischen den Truhen und Kisten umher.
Erddrache: KAM 33, KON 88, EW+2 TP, RS 4, #AT: 2

C. Aerek Lixos Versteck. Das Oberhaupt des Schwarzen Netzes, der kleinwüchsige Aerek Lixo, hat einen alten Turm bezogen, der auf einem Felsen in der Mitte des Flusses gelegen ist und als verlassen gilt. Weder am Felsen noch am Turm bleibt Schnee liegen, da Aerek Lixo im Besitz einer Feder des Roten Mortulus ist. Sie verstärkt sein Herdfeuer um ein Zigfaches und kann als Waffe EW+10 Feuerschaden verursachen (Attacken um 1 erschwert).
Der Zugang zum Turm erfolgt über die größtenteils zugefrorene Wasserdecke des Flusses, die von 6 kristallinen Riesenwasserläufern unsicher gemacht wird.
Kristalliner Riesenwasserläufer: KAM 36, KON 7, EW-g TP, RS 4 (Schicht aus Eis)
Aerek Lixo lässt das Innere des Turms von 12 Söldner und Fallen nach Maßgabe des SL sichern und gibt die Feder um keinen Preis her (mit Ausnahme eines neuen Körpers, da sein gegenwärtiger zusehends verfällt...)
Söldner: KAM 33, KON 12, EW TP

D. Höhle des Roten Mortulus. Der Rote Mortulus schläft in den Wintermonaten in einer “glühenden, dampfenden” Höhle, hoch oben am Berg Ytulis, eine halbe Tagesreise ostwärts gelegen. Um zu seinem Nest zu gelangen, gilt es, Lavafontänen auszuweichen (2W6 SP) und ein Feuerelementar zu überwinden, das sich als “Hausherr” des Berginneren sieht.
Feuerelementar: KAM 53, KON 36, EW+2 TP, Feuer
Dahinter befindet sich der schlafende Feuervogel (siehe grauer Kasten), umgeben von einer rotglühenden sengenden Aura. Fühlt er sich unsanft geweckt, wird er wie von Sinnen wüten, es sei denn, die SCs besänftigen ihn mit einem magischen Phänomen oder einer Geste guten Willens (z.B. Zurückbringen seiner Schwanzfeder).
Sobald der Rote Mortulus begreift, dass sein Rivale, der Weiße Vayir, in sein Territorium eingedrungen ist, wird er ihn herauszufordern suchen. Bevor er aber seine Höhle verlässt, wird er sich zur Verstärkung der Intelligenz der SCs bemächtigen, die ihn dann in einem Kampf auf Leben und Tod verkörpern dürfen.
Für diesen Kampf gilt:
- Die besonderen Fähigkeiten der beiden Vögel heben einander weitgehend auf, d.h. keiner erleidet im Nahbereich des anderen Schaden, und der Rüstschutz bleibt ebenfalls außer Betracht.
- Damit sich alle Spieler einbringen können, darf jeder Spieler pro KR ein Manöver des Roten Mortulus beschreiben und die entsprechende Probe würfeln. Das beste Probenergebnis zählt.
- Unangenehmerweise verteilt sich Schaden, den der Feuervogel im Kampf erleidet, auf seine “geistigen Teilhaber”, die SCs.

E. Aphaniors Turm. Aphanior konnte sich gerade noch in diese Turmruine im Wald retten, ca. eine halbe Stunde außerhalb der Stadt gelegen, ehe der Schneesturm Lys Marrah erreichte. Er hält im Turm ein magisches Feuer aufrecht, aus dem er gegebenfalls Verstärkung beschwört.
Aphanior: KAM 42, MAG 54, KON 38, EW TP, Magie (3 Feuerwölfe beschwören, Grad 3).
Feuerwolf: KAM 44, KON 15, EW TP, Feuer
Aphanior ist ein charakterlich schwacher, eitler Mann, für den die Demütigung der erzwungenen Amtsübergabe an Vendra Amaas schlimmer war als seine Verbannung in den Norden. Wenn er sein Ende kommen sieht, wird er versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten.

Weißer Vayir und Roter Mortulus

Der **Weiße Vayir**, auch Winterfalke genannt, ist göttlichen oder zumindest magischen Ursprungs. Das 3 Meter große Tier mit dem weißen Gefieder und den befremdlich weißen Augen lebt im hohen Norden, wo es im Sommer schläft und im Winter Schneefall und eisige Stürme zeitigt. In den Breiten Lys Marrahs wurde der Vayir noch nie gesehen. Einmal alle 10 Jahre legt er ein Ei, das wie ein Kristall schimmert und seine Nachkommenschaft beherbergt. Er gilt als immun gegenüber jeder Art von Magie.
SL-INFO Der Weiße Vayir ist auch unempfindlich gegenüber physischen Einwirkungen, da jede Materie vereist, die weniger heiß als ein Sonnwendfeuer ist, und an seinem Gefieder zerbricht.
Weißer Vayir: KAM 55, KON 85, EW+3 TP, RS 20 (Aura der Kälte) bzw. 10 gegen Feuer, Magieresistent, Sturzangriff. Lebewesen erleiden in seiner Nähe 3W6 Kälteschaden pro KR.
Der **Rote Mortulus** (vgl. “Destiny Beginner”, Seite 31), auch Feuervogel genannt, wird mit Wärme, Hitze und Sommer assoziiert. Sein Gefieder ist feuerrot und von züngelnden Flammen umgeben. Der Rote Mortulus ist wild und unberechenbar und setzt immer wieder Häuser in Lys Marrah in Brand. Letztes Jahr vertrieb ihn Botschafterin Vendra Amaas mit einer Lanze aus magischer Energie, wobei er eine seiner magischen Federn ließ.
SL-INFO Der Rote Mortulus ist das mythologische Gegenstück zum Weißen Vayir und aus naheliegenden Gründen ein natürlicher Rivale des Winterfalken. Aufgrund ihres unterschiedlichen Lebensraums begegnen sie sich jedoch normalerweise nicht.
Roter Mortulus: KAM 44, KON 70, EW+3 TP, RS 20 (Aura der Hitze) bzw. 10 gegen Kälte, Sturzangriff. Lebewesen erleiden in seiner Nähe 3W6 Hitzeschaden pro KR.

FALLOUT III

von

Günther K. Lietz

Bei FALLOUT III handelt es sich um ein Abenteuer zu FATE. Zu keinem speziellen FATE, also viel Spaß bei der Anpassung auf Dein FATE.

Die Charaktere sind allesamt Buchprüfer der kleinen Minengesellschaft PITMEN UNITED (PU). Sie befinden sich in der Anlage FALLOUT III auf dem Mond ASIMOV II, der den Planeten USHER PRIME umkreist, der zum System MIRANDA gehört.

FALLOUT III (von den Kumpels liebevoll FO3 genannt) ist ein kleiner Steinbrocken, der vor einigen Millionen Jahren Teil der Planetenkruste von USHER PRIME war. Die Forscher vermuten eine gigantische Erruption, die den Planeten verwüstete und den unförmigen Steinhaufen FO3 ins All schleuderte. Hier nahm FALLOUT III eine feste Umlaufbahn ein und wurde zum dritten von vier Monden (FO1 bis FO4).

PITMEN UNITED sicherte sich vor vierundzwanzig Jahren die Schürfrechte an den Monden und begann mit der Ausbeutung. Die FOs sind reich an Erz und dem im Stein enthaltenen Mineral Uranum, das bei der Herstellung von Raumschiffantrieben eingesetzt wird. Merkwürdigerweise gibt es im System Uranum nur auf FO3. Auf USHER PRIME und den anderen Monden konnte kein Uranum-Vorkommen festgestellt werden.

FALLOUT III
Mehr Löcher als ein Sieb; Lunge des Systems; Keine Alten ...

Das letzte Raumschiff von PU hat vor zwei Wochen die Charaktere auf dem Mond abgesetzt und ist dann aufgebrochen, um die monatliche Ausbeute zu verschiffen. Die PUSS YAMOTO wird erst in einer Woche zurückerwartet. somit sind die Arbeiter der Kolonie auf sich alleine gestellt, ein rauer und furchtloser Haufen.

Auf FALLOUT III gibt es keine natürliche Atmosphäre. Die Arbeiter haben sich regelrecht in den Mond hineingefressen und alle Schotten hinter sich dicht gemacht. In den Stollen wird gearbeitet, gelebt und geliebt. Es leben nur Arbeiter von PU und deren Angehörige auf - beziehungsweise in - FO3. Es handelt sich dabei entweder um Kumpel, Verwaltungspersonal oder Dienstleister. Jede Hand wird gebraucht, denn es gibt immer was zu schaffen ...

Bewohner von FALLOUT III
Ruppig, aber herzlich; Plappern will gelernt sein; Langsam ist nicht dumm!
Ausdauer (+4); Reparieren (+3); Kraft (+3); Waffenlos (+2); Nahkampf (+2); Willensstärke (+2)
Stress: 8

Die Aufgabe der Charaktere ist es nun im Auftrag von PITMEN UNITED die Bücher zu prüfen. Prospektor Donavan Jones ist für die Verwaltung der Anlage zuständig und regiert wie ein König über seine kleine Gemeinde aus Minenarbeitern. Als alleinerziehender Vater einer pubertierenden Tochter hat er natürlich keine Zeit für eine leidige Buchprüfung. Zudem hat er tatsächlich etwas Geld beiseite geschafft, um seiner Tochter ein Studium zu ermöglichen. Sie soll es ja einmal besser haben.

Die Kumpels halten die Charaktere auf Abstand und versuchen einem Gespräch aus dem Weg zu gehen. Anhand der Bücher stellen die Charaktere fest, dass es in den letzten vier Monaten insgesamt fünf tödliche Unfälle gab. Das bedeutet eine Verfünffachung der Unfallrate. Und immerhin kommt PU für die Kosten auf. Bohren die Charaktere nach erfahren sie, dass keiner der Unfälle wirklich normal war. Adam East wurde von einer Raupe überfahren, Ben Rightcart bohrte sich versehentlich den Boden unter den Füßen weg, Chelsea Harper stieß sich den Kopf so heftig an einer Felswand, dass der Schädel brach, Dorian Black schlitzte sich beim Rasieren die Halsschlagader auf und Elisha Cumberbatch wurde von einer Lawine begraben.

Weitere Nachforschungen ergeben, dass diese Kumpels allesamt zu einer Mannschaft gehörten, die vor fünf Monaten beim Bohren auf eine Kammer stieß, die eindeutig künstlichen Ursprungs war und in der sich ein außerirdisches Artefakt befand. Normalerweise müssen solche Entdeckungen der Firma gemeldet werden, der Betrieb wird still gelegt und folgen langfristige Untersuchungen. Handelt es sich tatsächlich um ein Artefakt werden die Arbeiter entlassen oder anderen Betrieben zugeteilt. Das bedeutet den Verlust von Geld und die Zerschlagung der familiren Strukturen einer Minenarbeiterkolonie. Darauf hatte natrülich niemand Lust und Prospektor Donavan Jones setzte sich dafür ein die Kammer wieder zu versiegeln und den Mantel des Schweigens darüber auszubreiten ...

Niemand auf FALLOUT III ahnt jedoch, dass das außerirdische Artefakt die Gedanken der Arbeiter veränderte. Die telepathischen Wellen des Gerätes sind zu fremdartig, als das ein menschlicher Geist sie verstehen könnte. Zwei weitere Arbeiter der "Todesmannschaft" sind noch am leben, aber wie lange? Es handelt sich dabei um Vater und Sohn: Vorarbeiter Orson Kidney und Jack Kidney. Sie leiden unter wahnvorstellungen und sind eine Gefahr für die Kumpels. Sie wurden am stärksten von dem Artefakt beeinflusst und haben ihre Kollegen auf dem Gewissen.

Sobald die Charaktere den Kidneys oder dem Artefakt auf die Spur kommen, werden sie ebenfalls zur Zielscheibe. Einzig die Deaktivierung oder die Zerstörung des Artefakts kann die Kidneys noch retten - vielleicht ...

Örtlichkeiten in FALLOUT III

Gemlocks Beer'n'Beef
Die Kochprofis; Alles auf die 13; Stets ein Schluck zuviel

Tokyo Motel
War das ein Schrei?; Zimmer 483 ist immer frei; Voll automatisch

Büro vom Boss
Sparlampen-Tango; altmodische Aktenablage; War das mal ein Huhn?

Die Stollen
Endlose Weiten; Was noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat; Flauschig bis zum bitteren Ende

Die Kammer
Ein verdammt großes Loch; Ich habe keinen Empfang; Irre Höhlenmalerei

Außerirdisches Artefakt
Nach Hause telefonieren; Auf der Flucht;Du kommst hier nicht vorbei!

Persönlichkeiten in FALLOUT III

Prospektor Donavan Jones
Ich spiele meine Karten verdeckt; Finger weg von meiner Tochter; Fremde sind zum Schießen; Aus dem Weg
Einschüchtern (+5); Führung (+4); willensstärke (+4); Kontakte (+3); Täuschung (+3); Charme (+3); Ausdauer (+2); Nahkampf (+2); Schusswaffen (+2)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 7; Geistig 9

Sheriff Izak Stern
Rückgrat im Stollen vergessen; Zeigefinger aus Blei; Geh mal einer vor; Zu große Schuhe
Aufmerksamkeit (+4); Einschüchtern (+3); Ausdauer (+3); Heimlichkeit (+2); Führung (+2); Willensstärke (+2); Schusswaffen (+1); Nahkampf (+1); Waffenlos (+1); Charme (+1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 8; Geistig 7

Bardame Mary-Fey Gemlock
Heißer Vulkan vor dem Ausbruch; Tochter der Keuschheit; Gucken, nicht anfassen!; Prüderie auf dem Prüfstand
Charme (+4); Empathie (+3); Aufmerksamkeit (+3); Willensstärke (+3); Audauer (+2); Waffenlos (+2); Glücksspiel (+2); Taschenspielerei (+2); Einbruch (+2)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 7; Geistig 8

Vorarbeiter Orson Kidney
Wir sind alle Kumpels; Gerechter Zorn; Nicht bei Sinnen; Todkrank; Liebe meines Lebens
Ausdauer (+5); Führung (+4); Reparieren (+4); Kraft (+3); waffenlos (+3); Aufmerksamkeit (+3); Überleben (+2); Nahkampf (+2); Willensstärke (+2); Naturwissenschaft (+2)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 10; Geistig 7

Kumpel Jack Kidney
Daddys kleiner Liebling; Mehr als nur ein Messer; Ohne Verstand; Von Zorn besessen; Unschuldige Seele
Glücksspiel (+3); Einbruch (+2); Täuschung (+2); Ausdauer (+1); Willensstärke (+1); Einschüchtern (+1); Nahkampf (+1); Waffenlos (+1)
Schicksalspunkte: 10; Körperlich: 6; Geistig 6



DAS SCHWERT DES ELFENKÖNIGS VOM EISWINDTAL

VON SIEGFRIED CORDES

Der alte einarmige Elf hatte recht gehabt, als er die uralte Karte an die Helden übergab und meinte, dass der Weg über den Bergpass in den Blenden sehr beschwerlich sein würde. Nach tagelangen Märschen durch Eis und Schnee, war die letzte Etappe entlang des reißenden Gletscherstroms die beschwerlichste.

Hatten sich die Strapazen gelohnt ? Würden die Helden, wie versprochen das magische Schwert des letzten Elfenkönigs vom Eiswindtal finden, um damit die Frosthexe Glaceria zu töten, die seit Jahren die Heimat der Abenteurer mit ihrem eisigen Zauber gefangen hielt ?

Endlich hatte die kleine Gruppe den Eingang der versteckten Höhle erreicht. Die Vorräte waren am Ende und die Füße der Abenteurer waren so kalt, dass sie nicht einmal mehr schmerzten.
Dunkelheit herrschte in der Höhle. Erst als die erste Fackel entzündet wurde, schimmerten die eisbedeckten Decken und Wände wie tausend Kristalle.



Wären die Helden nicht so geschwächt gewesen, hätten sie die rot funkelnden Augen der hungrigen Eiswölfe hinter sich bemerkt. Der Angriff der Kreaturen kam unvermittelt und so überraschend, dass die Abenteurer fast keine Zeit mehr hatten, ihre Waffen zu ziehen.

Der Boden in den Höhlen und im Grabmal ist sehr glatt, deshalb kann bei Bedarf eine Geschicklichkeitsprobe wegen Glätte gewürfelt werden

WOLFSHÖHLE (01) - Hier greifen SC+1 Eiswölfe (Wolf) an.

EISBRÜCKE (02) – Kann nur einzeln passiert werden! Ansonsten Einsturz (4m). Eisbrocken und Trümmer der Brücke liegen dann im Fluss, können aber überquert werden (Geschicklichkeit – 2).

EISHÖHLE (03) – Auf der Südseite ist ein Eingang im Eis erkennbar. Wenn man sich nähert, erscheint an der Wand folgendes Rätsel: *Ich glitz`re wie ein Diamant und fall vom Himmel auf die Erden, ganz allein bin ich sehr klein, berührt man mich, dann muss ich sterben !* (Lösung: Schneeflocke). Bei Nennung öffnet sich die Tür.

(?) **VARIIERENDE KREUZUNGEN**: *Jedes mal wenn man sich so einer Kreuzung nähert, würfelt man W20. Bei 1-7 geht der Weg linksrum, bei 8-15 rechtsrum und bei 16-20 geradeaus*

RÜSTUNGSRAUM (04) – Hier lagert die Rüstung des Königs (Helm +1, Schild +1, Arm-und Beinschienen +1) und auch einer von vier Eissplittern zum Beseitigen des Eispanzers bei (11).

WAFFENKAMMER (05) – In der Waffenkammer warten SC +1 Eisskelette (Skelette), die mit begrabenen Wachen des Elfenkönigs. Wenn die Helden die Rüstungen aus Raum (4) nehmen, verlassen die Skelette Raum (5) und greifen in Raum (4) an. Hier findet man ein Langschwert +2, einen Langbogen +2, und eine Armbrust +2.

GEBETSRAUM (06) – Hier liegen auf einem Altar drei eingefrorene Heiltränke (können aber wie Eis gegessen werden).

FALLE (07) – Auf dem Boden vor dem Raum steht (VVLLV) . Dies ist eine Anweisung wie man sich im Raum bewegen muss. Auf allen anderen Feldern erleidet man W20/5 Frostschaden. Auf dem letzten Feld befindet sich ein weiterer Eissplitter für Raum 11.

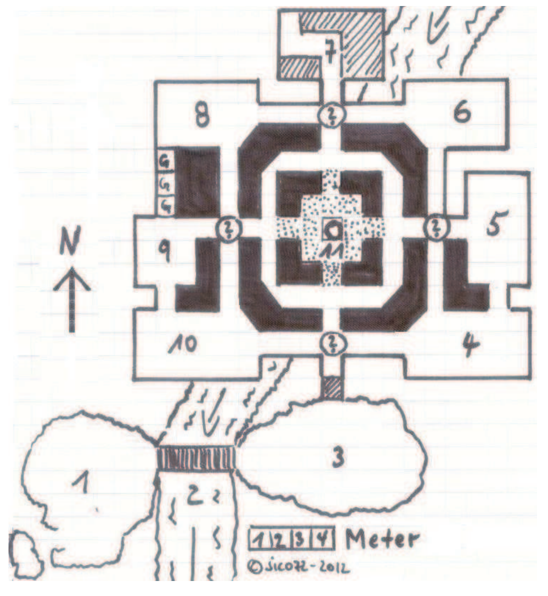
SCHATZKAMMER (08) – Hier lagern die Schätze des Königs (450 GM und 540 SM). Auch hier ist einer von vier Eissplittern zum Beseitigen des Eispanzers bei (11). Es gibt einen Geheimgang von (8) nach (9) (von hier kommt der Drache).



KERKER DES EISDRACHEN (09) - Hier befindet sich ein Eisdrache (Drachenwelpe), das Haustier des verstorbenen Königs und bewacht die Schatzkammer. Kommen die Helden von Osten, greift der Drache in Raum (8) an (kommt durch Geheimgang).

RUHMESHALLE (10) – In dieser Halle sind auf Eisfresken an den Wänden die Heldentaten des Königs vom Eiswindtal zu sehen. Man sieht den König mit einem Schwert in vielen Schlachten. Auf einem Bild sieht man, wie ein Drache den Arm des Königs abbeißt. An einer Wand befindet sich einer von vier Eissplittern zum Beseitigen des Eispanzers bei (11).

GRABMAL (11) – Die Gänge des Kerns der Grabanlage, mit dem König und dem Schwert, sind mit massivem Eis verfüllt. Wie durch Glas kann man den einarmigen König (Es ist der Elf der am Anfang die Karte an die Helden gegeben hat) durch das Eis sehen. An den vier Eingängen müssen die vier Eissplitter eingesetzt werden, um das Eis zu tauen (Feuer und Gewalt sind hier nutzlos). Sobald die Helden die Splitter einsetzen stürzt das Grabmal in sich zusammen, und die Helden werden durch den unterirdischen Fluss ins Freie gespült.



Ende des Abenteuers: Die Helden erwachen völlig durchnässt und frierend am Ufer des Flusses. Sie haben ihre erbeuteten Waffen und die Schätze noch. Das magische Schwert konnten sie nicht retten. Während sie bewusstlos waren, erschien allen nochmal der einarmige Elfenkönig in einer Vision und sagte ihnen, dass das Schwert vernichtet werden musste, damit es der Eishexe nicht in die Hände fällt. Einen neuen Hinweis, wie Glaceria besiegt werde kann, findet sich in den ältesten Minen unter der Festung der Stadt Eisenhall. Werden die Zwerge die Helden dort hineinlassen ?

Spiegel des Wahnsinns

Worin die Charaktere auf einen irren Mythosforscher und einen Okanda-Hepa treffen

Der Beginn

Es ist Anfang Januar 1924, irgendwo in einem kleinen Städtchen in Thüringen. Hans Walter Schrumm ist tot. Wenige Tage nach seiner Beerdigung geht ein anonymer Hinweis bei der Polizei ein – der Tod des wohlhabenden Geschäftsmannes soll nicht auf natürliche Weise zustande gekommen sein. Die Charaktere sollten von seinem Tod in irgend einer Weise betroffen sein, im Idealfall als Angestellte der örtlichen Polizeidienststelle. Detektive, neugierige Reporter oder nahestehende Freunde mit einer gewissen, einflussreichen Position sind allerdings auch denkbar. Das eigentliche Abenteuer beginnt mit der eilig einberufenen Ex-humierung des Verstorbenen.

Die Exhumierung

Der Friedhof. Ein heftiger Schneesturm tobt über der Szenerie. Der Wind peitscht den Schnee fast senkrecht in die Gesichter der Anwesenden. Der von der ganzen Angelegenheit leicht genervt wirkende Sohn des Verstorbenen, Viktor Schrumm, öffnet mit einem schweren Schlüssel die Familiengruft, um den anwesenden Beamten Zutritt zu der letzten Ruhestätte seines Vaters zu gewähren. Kaum eingetreten, bietet sich den Charakteren ein schauderhaftes Bild: der Sarg von H. W. Schrumm wurde geöffnet, seine Augen wurden entfernt. Sie wirken, als wären sie mit einem Vogelschnabel herausgerissen worden. In der Ecke des Gewölbes hockt irre kichernd ein Mann mittleren Alters mit schütterem Haar und einfacher Kleidung. Entlang der vier Wände sind auf unterschiedlicher Höhe Spiegel angebracht worden. Der Mann ist zu keiner Aussage fähig, kichert die ganze Zeit irre und murmelt etwas wie *„Okanda… Okanda-Hepa… Okanda…“* Sollten die Charaktere nicht von selbst auf die Idee kommen, den Mann fest zu nehmen und der Polizei zu übergeben, werden die anwesenden Beamten den Mann

CALL of CTHULHU

festsetzen und die Charaktere als Zeugen mit auf die Wache bestellen.
Beim Weg hinaus aus der Gruft ist einem der Charaktere (höchste MA) noch so, als hätte er in einem der Spiegel einen schwarzen Schatten erkannt; bei genauerem Hinsehen ist aber nichts zu erkennen.

Das Verhör

Auf dem Weg zum Polizeirevier wird deutlich, dass der Schneesturm noch einmal an Heftigkeit zugenommen hat. Das Verhör des Mannes bleibt ohne großen Erfolg. Er weigert sich weiterhin, Angaben zu seiner Person zu machen. Nein, den Leichnam hätte er nicht derart zugerichtet. Ja, die Spiegel hat er angebracht. Nein, den Grund dafür könne er nicht verraten. Nachdem aus dem Verdächtigen nichts Weiteres herauszubekommen ist, entscheiden die Polizisten, ihn in Untersuchungshaft zu nehmen und führen ihn in die einzige Zelle der kleinen Polizeistation, in der noch ein kleiner Einbrecher einsitzt.

Tod eines Einbrechers

Während die Charaktere und Polizisten noch beratschlagen, was weiter zu unternehmen ist, hallt unversehens ein gurgelnder Schrei über das Heulen des Schneesturms durch das Gebäude. Eiligst suchen die Charaktere die Zelle auf, in der sich ihnen ein grausiges Bild bietet: vor dem Waschbecken mit kleinem Spiegel liegt der Einbrecher in seinem Blut. Seine Augen sind herausgerissen worden wie die von Hans Walter Schrumm, seine Kehle ist zerfetzt. Rasierschaumreste an seinem Kinn lassen darauf schließen, dass er sich gerade rasierte, als er umkam. In der Ecke des Raums sitzt wiederum irre kichernd der Fremde aus der Familiengruft der Schrumms. Dann geht das Licht aus…

Okanda-Hepa

Ein Okanda-Hepa ist ein Splitter Azathots, der nur in spiegelnden Oberflächen gesehen werden kann und ansonsten unsichtbar ist. Normalerweise sind diese Wesen an Orte gebunden, doch durch eine misslungene Austreibung, die Hans Walter Schrumm und der schweigsame Fremde durchgeführt haben, war die Kreatur an Schrumm gebunden, während sein Kamerad den Verstand verlor. Nun jagt sie den irren Mythos-forscher…
Dieser kennt allerdings auch das Geheimnis seiner Austreibung mithilfe eines „Älteren Zeichens“…
Ein Okanda-Hepa verfügt über Fähigkeiten wie Telekinese oder Beherrschung. Details s. Malleus Monstrorum, Pegasus.

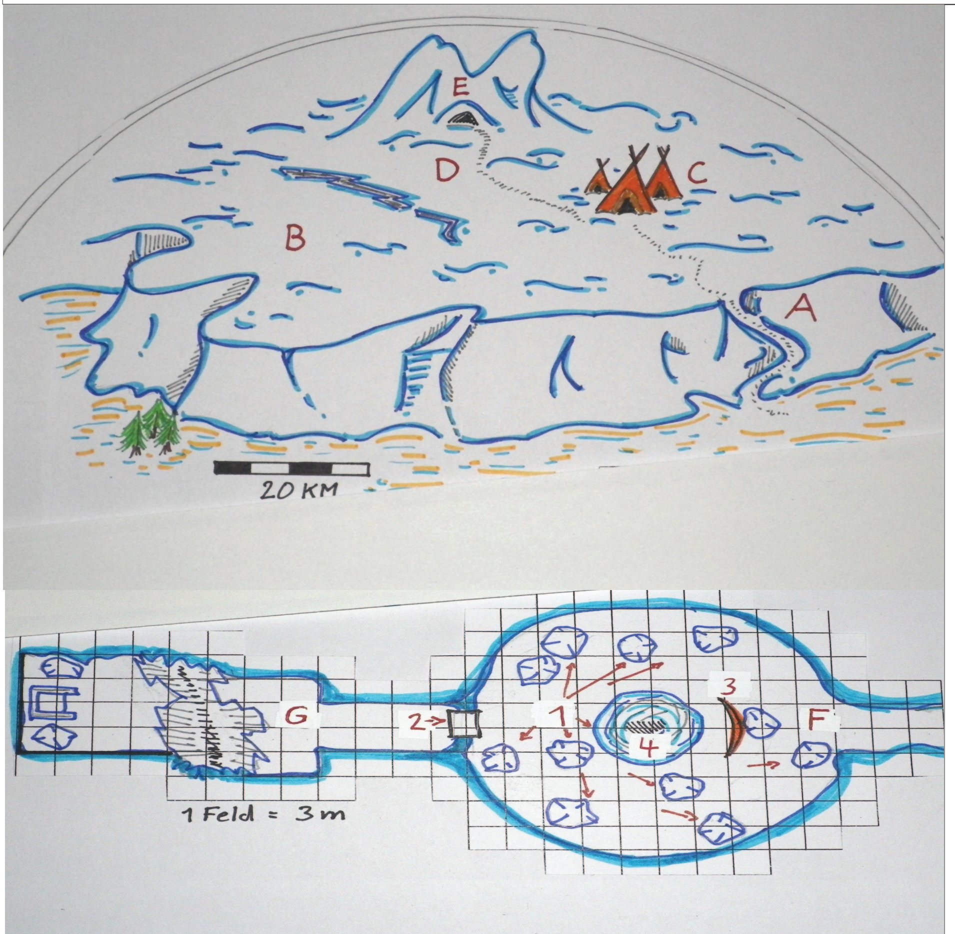
Stromausfall!

Der Sturm hat das nahe Elektrizitätswerk lahmgelegt, wodurch das ganze Städtchen in absoluter Finsternis versinkt. Eilig herbeigebrachte Kerzen können nicht den Tod eines Polizeibeamten verhindern, der gerade dabei war den Spiegel zu untersuchen. In der absoluten Finsternis kann niemand erkennen, was mit dem Mann geschehen ist.

Finale

Bevor es zu weiteren Morden kommt, müssen die Charakter dringend herausfinden, was hier vor sich geht. Bei Kerzenlicht schließlich sehen sie deutlich die Gestalt eines Raben in dem kleinen, schmutzigen Spiegel. „Okanda-Hepa“ bricht es aus dem irre kichernden Fremden hervor, dann reicht er den Charakteren einen Zettel mit einem Älteren Zeichen. Können die Charaktere den Okanda-Hepa austreiben, verschwindet er als leuchtender Strahl in die dunklen Himmel, aus denen er gekommen ist.

Das Schwert im Eis ein *Pathfinder*-Abenteuer für 4-6 Charaktere der Stufen 15 bis 17 (von Thorsten Gresser)



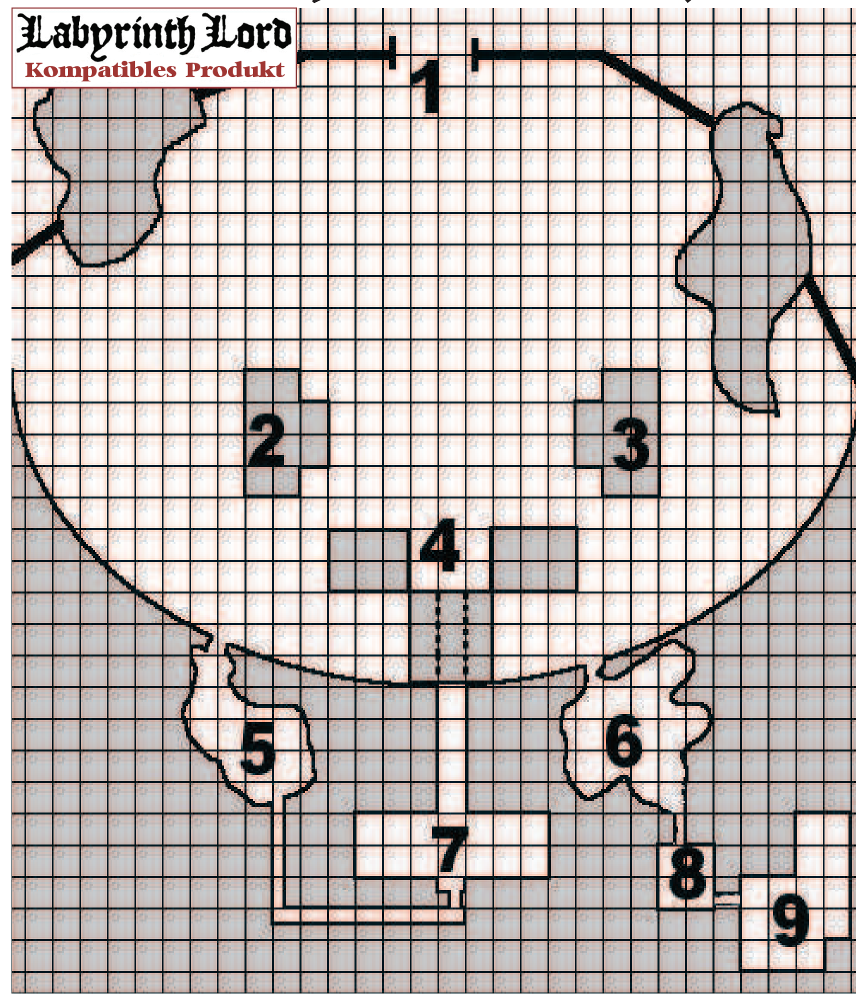
Grothgir der Mutige hat bei seiner letzten Plünderfahrt aus einem Kloster einen mächtigen Gegenstand erbeutet – den **Kelch des Lebens** (wie Zauber *Auferstehung*). Die Mönche riefen den **Roten Drachen Glutmund** (Großer Wyrm (HG22), TP 600, Monsterhandbuch 1 S. 66f) herbei, der auf Grund eines Paktes den Kelch schützt und geschworen hat, ihn zurückzubringen und den Frevler und seine Helfer zu vertilgen.
Daher beauftragt der **Lindwurmkönig** die Helden im Gebiet der Frostriesen in den nördlichen Gletschern nach dem Schwert **„Frostzunge"** zu suchen, einem **Schwert aus reinem Elementareis**, und es binnen einen Monats zurückzubringen – zum Kampf gegen den Drachen.

Gerüchte
1. „Frostzunge" ist mit einem Fluch belegt. (f)
2. Das Schwert ist in einer Eishöhle zwischen zwei Eiszinnen verborgen. (w)
3. Man gewinnt die Frostriesen mit Honig zu Freunden. (w)
4. Feuer bringt Frostriesen zum Schmelzen. (f)
5. Der Jarl der Frostriesen trennt sich nie freiwillig von „Frostzunge". (f)
6. Frostriesen hassen Rote Drachen. (w)

Zufallsbegegnung auf dem Gletscher (1 auf 1W6)
1. Frostriesen auf der Jagd (2) (MHB 1, S. 218)
2. Mastodonherde (1W6+3 Tiere) (MHB 1, S. 95)
3. Yetis (1W6+2) (MHB 1, S. 284)
4. ein Remorhaz (MHB 1, S. 216)
5. Plötzlicher Gletscherspaltung (REF-RW 18 oder Sturz für 1W10 W6 SP). Der Spalt ist 20m breit, ca. 3-30m tief und 1W12 Kilometer lang.
6. Eissturm für 1W12 Stunden (Überleben SG 15/, +1 SG Stunde – 1W6 SP pro Stunde)

A) <u>Aufstieg auf den Gletscher</u>
Der Gletscher liegt ca. 50m höher als das Umland **(Klettern SG 25)**. Mit **Überleben (SG 15)** kann man einen leichten Aufstieg finden, den allerdings auch ein **Trupp Frostriesen** nutzen, die von einem Plünderzug zurückkommen **(3 Frostriesen, 5 Winterwölfe** (MHB 1, S. 279), **6 gefangene Menschen**, HG 13**)** Sie haben vor allem Vorräte erbeutet (Fleisch, Getreide usw.) Insgesamt haben sie auch Münzen und Gegenstände im Wert von 2.000 GM.
B) <u>Auf dem Gletscher</u>
Zufallsbegegnungen alle 6 Stunden tagsüber würfeln, nachts nur einmal. Bei einem Eissturm kommt es zu sonst keinen Begegnungen.
C) <u>Das Lager der Frostriesen</u> (HG 15-16)
Das Lager besteht aus **zwei riesigen Zelten** aus Mastodonleder **und einem normalgroßem Zel**t. Insgesamt besteht die **Familie** aus dem **alten Hörgr** (TP 154), seiner **Frau Irma** (TP 120), ihre **Tochter Brina** (TP100) , ihrem **Sohn Jorgh** sowie **den zwei Frauen** (Urd und Njör- je 115 TP) **ihrer anderen Söhne Ullr und Hargh**. **Zwei Knechte** (nur RK 19 da nur Lederrüstung) bewohnen mit **drei halberfrorenen Menschensklaven** das kleine Zelt. Im Leger sind zudem noch **5 Winterwölfe**. Im Lager brennt kein Feuer (wozu auch). Jorgh und die Knechte kommen von einem Plünderzug mit Vorräten zurück, die beiden Brüder könnten auf der Jagd sein. Gegen Honig wird Hörgr den SC ihnen weismachen wollen, sein eines magisches Schwert+2 (wie Zweihänder) sei das Gesuchte. Fallen sie nicht darauf herein, so wird es einen für ihn nützlichen (und nutzbaren) magischen Gegenstand für den Weg zur Jarlshöhle verlangen. Ein Knecht wird die SC dann dahin führen.
D) <u>Weg zur Jarlshöhle</u>
Führt ein Frostriese die SC, so passiert gar nichts. Sollten sie es selbst versuchen, so kommt es automatisch zu zwei Zufallsbegegnung pro Tag. Bei „1" handelt es ich um einen Hinterhalt der noch lebenden männlichen Frostriesen. Sind diese alle tot, so öffnet sich der Gletscher (wie „5").
E) <u>Die Jarlshöhle</u>
F) <u>Die Kammer der Eisgolems</u> hat eine Höhe von ca. 18 m. In der Mitte befindet sich eine 6 m durchmessende Öffnung im Boden.
1) In dieser Kammer befinden sich **10 Verbesserte Riesenhafte Eisgolems** (MHB 1, S. 132 & 295, HG 13, RK 21, TP je 77, Nahkampf 2x Hiebe +11 (1W6+5 plus 1W6 Kälte)), die sich optisch nicht von Eisstalagmiten unterscheiden. Sie attackieren erst, wenn man versucht das Tor zu öffnen.
2) Das **Tor ist aus mit Eisenplatten beschlagenem Hartholz**, mit einer Eiswand vereist und *arkan geschlossen* (Härte 10, TP 300, Zerbrechen 40). Auf dem Tor steht in Riesensprache: *„Dies sei das letzte Heim des Jarls Draugr Bluotmirson. Unheil uns allen, störst du seine Ruhe!"*
3) Der **Eisspiegel** (Durchmesser 6m) wird von einem Golem gehalten, der nicht in den Kampf eingreifen. Er wird aber seine Lage bei Öffnung des Tors so verändern, dass der Lichtstrahl, der bei gutem Wetter durch eine Öffnung in der Decke fällt, direkt in den Eingang fällt.
4) Die **Öffnung im Boden** führt zur Höhle des **schlafenden Eislindwurms Frostklirrer** (MHB 1, S. 170, HG 17). Da der Gang zu eng zum Fliegen ist, muss er aus seiner Eishöhle in 60m Tiefe emporklettern. Frostklirrer wird, sobald er etwas hört, emporkommen (6 Runden bei normalen Geräuschen, 3 Runden bei Kampflärm) und jeden außer den Golems angreifen. (Wahrnehmen +6 (normalen Aktivitäten SG 20/ Kampf SG 10). Sein **Hort** umfasst Schätze im Wert von **insgesamt 103.000 GM** (ca. 2 Tonnen Silber und Gold!), einen **Flügelschild**, eine **Zwergenritterüstung+2**, das **Langschwert+1 „Flammenzuge"**, ein **Handbuch der Eisgolemerschaffung**, ein **Mächtiges Schmetterhorn** und ein **Stecken des Frostes** mit 5 Ladungen.
G) <u>Die Kammer des Jarls</u> ist durch einen Gletscherriss (Breite 6m, Tiefe 54m) in zwei Teile getrennt. Auf der den Spielern gegenüberliegenden Seite sitzt auf einem Thron aus Eis der **Vampir-Jarl der Frostriesen Draugr Bluotmirson** (Verbesserter Frostriese mit Vampir-Schablone und Barbar der 7. Stufe, HG 19, RK 31, TP 275 (CH: 24), Nahkampf +22/+17 (ST-Bonus +15), siehe: MHB 1, S. 218, 267f & S. 295). Er kämpft mit seiner riesigen **Zweihandaxt der Schärfe +2 „Thursenfeind"** (3W6+25, 19-20, x3), an seinem Gürtel hängt das (für Menschen) **Zweihandschwert des Eisinfernos +3 „Fostzunge"** (Intelligentes Schwert, RB, IN 16, WE 10, CH 12, Ego 14, Besonderer Zweck: „Töte Rote Drachen!", <u>Besondere Kräfte</u>: Schärfe (kritisch auf 17-20) Verderben (Drachen), <u>Kräfte:</u> Spruch *Heldenmut* [3 mal pro Tag]) und **riesiges, *eisernes* Odins-Horn** (beschwört 1W4+1 Frostriesen). Draugr wurde vor 60 Jahren in die Höhle eingesperrt und will nur eins: Heraus und sich an den Riesen, die das getan haben (bzw. ihren Familien) rächen. Für seine Freiheit würde er sich von dem Schwert trennen, das auch den Kampf mit dem Roten Drachen sucht. Er ist jedoch ein harter, tückischer Verhandlungspartner …

Der Tempel des Schneeeulengötzen



ein Labyrinth Lord One Page Dungeon für neue Charaktere von Dennis Filipiak

Im Nordwald wird alljährlich eine Götterstatue der Schneeeule in den Bergtempel gebracht, um Schutz und Beistand der Göttereule im kommenden Winter zu erlangen. Dieses Jahr kam der Pilgertrupp allerdings nicht zurück. Seitdem wird das Wetter mit jedem Tag schlechter – Schneestürme dauern länger, die Temperaturen sind schon unter dem Gefrierpunkt. Und noch schlimmer: Auch die Eulenstatue ist weg!
Der Tempel ist einer der wenigen sicheren Punkte im Hochgebirge, sobald der Winter Einzug hält. Leider wurde er vor Ankunft der Pilger von einem herumziehenden Barbarenstamm als Winterlager auserkoren. Da deren Totemtier Bär ihnen traditionell als Feind von Totem Eule gilt, waren sie nicht erfreut über die Ankunft der Pilger. Sie haben sie allerdings auch nicht getötet, sondern nur ausgeraubt , mit dem einzelnen Tempelverwalter fortgejagt und anstelle der Eulenstatue einen Bärenschädel auf das Podest gesetzt. Seitdem verschlechtert sich das Wetter und der Stamm sitzt fest. Die Pilger befinden sich etwa 10 Meilen entfernt in einer Höhle und sitzen ebenfalls fest.

1: Tempeltor und Palisade aus schweren Holzbalken und Stämmen. Wird nicht bewacht, sofern der Stamm glaubt, allein zu sein. Geschieht dies doch, bewachen zu jeder Zeit zwei mit Speeren bewaffnete Krieger das Tor (Mensch: Nomade, 6 und 5 TP, RK 7 durch Lederrüstung, Rufhorn zur Warnung bei Angriffen).
2: Pilgerhaus. Normalerweise können die Pilger in diesem Holzhaus übernachten, bevor sie den Heimweg antreten. 1W10 Barbaren (Männer und Frauen) mit Schwertern oder Keulen und Lederrüstungen.
3: Pilgerhaus 2. Der Häuptling (Berserker, 2 TW, 12 TP, RK 5 durchKettenhemd, Zweihänder). Zwei Leibwächter (Nomaden, 2 TW, Speere, RK 7 durch Lederrüstung), die vor die Tür treten und den Eingang bewachen, sobald Gefahr droht. Stammesschatz HK: X, 2x zufälliger Gegenstand)
4: Tempelgebäude. Hauptgebäude und Torbogen, flankiert von zwei Türmen, seperate Eingänge. Weißes Eulenrelief an jedem Turm. Der ist traditionell Wohnstätte des Pilgerpriesters. In einem Geheimfach Klerikerspruchrollen: 2x Leichte Wunden heilen, 1x Kälte trotzen; Magierspruchrollen: 2x Schlaf). Der Ostturm ist Wohnbereich des Tempelverwalters. Aktuell lebt hier der Geisterseher des Stammes (KLE Lvl. 2, ausgerüstete Zauber: 2x Schlaf, RK 7 durch Lederrüstung, Bärenprankenhandschuhe[1]).
5: Eulenhöhle. Die Heiligen Tempeleulen des Tempels. Bisher hat niemand gewagt, die Tiere zu vertreiben. Gang im Süden führt hinter die Eulenstatue im Gebetsraum. Hier lager der Schlüssel zur Tür in „8“ und auch der Eulengötze. Der Gang ist nur dem Pilgerpriester und dem Verwalter bekannt.
6: Natürliche Höhle. Im Süden verschlossenes Eisentor mit Eulensymbol. Waffenspuren bezeugen den erfolglosen Versuch der Barbaren, das Tor zu öffnen.
7: Gebetsraum. Reliefs zeigen eine Eule bei der Rettung einer Frau und eines Magiers, dann den Tod der Eule und seine Beisetzung in einer Höhle. Verehrung der Eule durch weitere Menschen auf den weiteren Reliefs. Kopflose Statue, darauf momentan Bärenschädel.
8: Vorraum. Leer bis auf eine T-förmige Stange. Sitzt dort eine Eule, öffnet sich der Gang zu 9.
9: Eulenheldengrab. Reich geschmückt, Sarkophag mit aufgemaltem Eulenfresko. Gold im Wert von W10x1000 GM. Wenn Bärenschädel nicht entfernt: Eulenheldenmumie (wie Mumie, jedoch 3TW).

1 2 Angriffe. 1W6/1W6. Wenn beide treffen, weitere 2W4 TP Schaden durch Umklammerung

Abenteuerhintergrund

Lamashtu, die Mutter der Monster, ist auch als eine zornige Liebhaberin bekannt. Ein Kind, welches ihrer Liebe mit dem Dämonenlord Socothbenoth entsprungen ist, wurde von ihr hingebungsvoll *MeinHerz* genannt. Ein grässlich entstelltes Gnollmädchen, das nicht wenig unter den liebevollen Misshandlungen der Mutter zu leiden hatte. Als sie ihrer eines Tages überdrüssig wurde, veranlasste sie einen Babau sie zu entsorgen. Dieser öffnete ein Tor, das nach Golarion führte und warf sie hinein. Sie fand sich, mitten im Winter, auf dem verschneiten Berg Trom wieder. Sie war einsam und traurig, wütend und verlassen. Ihr Herz wurde kalt und kälter, bis es zu Eis wurde und ihr die Kälte nichts mehr ausmachte. Das einzige was sie besaß war ein Schnitzmesser mit dem sie Puppen geschnitzt hatte. Sie begann wieder zu schnitzen, mit dem einzigen Werkstoff der zur Verfügung stand: Eis. Die Puppen waren klein, sobald sie aber fertig geschnitzt waren, begannen sie rasch zu wachsen, bis sie ihre entsprechende Größe hatten. Einige flohen, aber die meisten blieben ihr treu. Da ihr Herz so kalt war, bleib der Winter im Land, bis jemand käme etwas zu ändern.

Der lange Winter

Weit im Norden Avistans liegt das Land der Linnorm Könige. Ein raues Gebiet in dem, von mächtigen Kriegern regierte, Stämme ihre Rentierherden, auf der Suche nach immer neuen Weidegründen, rastlos umhertreiben. Dieses Jahr bleibt der Frühling ungewöhnlich lange aus. Es ist schon der sechste Monat, Sarenith, angebrochen, und doch peitscht unerbittlich ein scharf beißender Wind, stets vom Norden her kommend, auf die wohl geschützte Haut der Bewohner dieses Landstrichs. Und mit ihm kommen nicht nur gewaltige Mengen Schnees, sondern in letzter Zeit auch sehr beunruhigende Wesen.

Dieses Abenteuer spielt im Land der Linnorm Könige, in dem dieses Jahr der Frühling ausbleibt, und der Winter kein Ende zu finden scheint. Die Weisen des Stammes haben beschlossen entweder die stärksten Krieger des Stammes selbst, oder fähige durchreisende Abenteurer auf die Suche nach den Ursachen des lebensbedrohlichen Zustandes zu schicken, nachdem einem Schamanen des Stammes eine Vision von einem gewaltigen, bedrohlichen Untier inmitten eines Sturm geschenkt wurde.

Das letzte Ereignis, welches die Lagerstätte des Stammes in Furcht versetzte war ein schreckliches Gewühle von flüchtenden Ratten, die gänzlich aus Eis zu bestehend schienen. Fiepsend und zischend durchquerten sie den Ort und verbreiteten Angst und Schrecken.

Die Abschiedsfeier

Vor dem Aufbruch zu ihrer Mission werden die Helden gebührend verabschiedet, und am Vorabend gibt es ein Gelage, so dass manche eventuell noch benommen sein könnten, wenn der Angriff stattfindet.

Eisskelette (HG1), insgesamt ein Dutzend, pro SC eines, der Rest greift Stammesmitglieder an. Der Anführer dieser Gruppe ist ein **Eisskelettchampion (HG2)**, der sich Hiebe austeilend auf den Anführer der Gruppe zubewegt.

Besiegen die SC die Skelette und untersuchen ihre eisigen Überbleibsel, so stellen sie fest, dass diese gänzlich aus Eis gefertigt zu sein scheinen.

Reise, dem Sturm entgegen

Bald darauf ist Aufbrechen angesagt, und man verabschiedet sich mit vielen Segenswünschen und Hoffnungen. Die Reise kann beliebig lange dauern, und auch um Zufallsbegegnungen bereichert werden, da auch viele wilde Tiere nach Süden unterwegs sind, sofern eine größere Herausforderung gewünscht wird. Ebenso einsteuen könnte man auch ein Aufeinandertreffen mit einer anderen Gruppe, um weitere SC einzuführen, sofern dies vonnöten ist.

Nach einigen Reisetagen werden die Helden nachts von einer lauernden Gefahr angegriffen. Einer riesigen **Schwarzen Witwe (HG3)**, ganz aus Eis geformt, die auf ihrem Rücken einen seltsamen, dreiäugigen Hyänenkopf hat, der wohl mit einem Schnitzmesser oder dergleichen hineingeritzt wurde. Ein erfolgreicher Wissen: (Religion) SG 10 Test offenbart einen Bezug zu Lamashtu, Mutter der Monster.

Je weiter die Gruppe nach Norden reist, desto heftiger weht der Wind, und der Schnee erschwert die Sicht zunehmend, so dass alle Wahrnehmungwürfe mit einem täglich steigenden Malus belegt werden sollten. Das Wetter zeigt keine Anzeichen von Besserung und bleibt konstant schlecht.

Mit jeder Nacht die die SC dem Berg näher kommen, sollte man auch die Häufigkeit böser Träume einfügen, die, je nachdem wie die Spielergruppe veranlagt ist, von Schmerzen, Verlust, aber möglicherweise auch schmerzhaften Erinnerungen, (körperlichen) Deformierungen oder gar Fehlgeburten handeln könnten. Auch hier könnte ein erfolgreicher Wissen: (Religion) SG 15 Test einen Bezug zu Lamashtu herstellen.

Das Wolfsrudel

Sollten die Helden sich irgendwann verlaufen, oder nicht mehr orientieren können, treffen sie auf ein Rudel ausgehungerter **Wölfe (HG1)**. Ungefähr zwei pro Held. Sie werden eine Heldengruppe nicht angreifen, sondern argwöhnisch beschnuppern, und vielleicht sogar versuchen mit SC Kontakt aufzunehmen. Sollte eine Kommunikation mit ihnen möglich sein, etwa durch einen Zauber, oder Mit Tieren Umgehen SG 15, offenbaren sie ihre Verzweiflung wegen zugeschneiter Jagdgründe und fehlender Jagdbeute. Sie wissen zu berichten, dass sie den Ursprung des Unwetters auf einen nahe gelegenen Berg zurückführen konnten, den sie allerdings aufgrund des starken Sturms nicht erklimmen konnten. Sie werden die Gruppe gerne dorthin führen. Sollte keine Kommunikation möglich sein, können auch die Spuren des Wolfsrudels, welche zum Berg und wieder zurück führen, hilfreich sein. (Wahrnehmung SG 15 um sie zu entdecken, 10 um ihnen dann zu folgen).

Der Berg Trom

Der Berg steht einsam, windumtost und im dichten Schneegestöber ist kaum zu erkennen, dass er sich nun jäh, fast 800m hoch vor den SC nach oben erstreckt. Sofern diese sich ausreichend Zeit nehmen diesen nach Aufstiegsmöglichkeiten zu untersuchen, werden sie eine verschneite, schmale Treppe finden, die sie im Zick-Zack bis zum Gipfel führt. Diese ist so rutschig, so dass man einen gelungenen Akrobatik Wurf SG 12 benötigt um den Aufstieg erfolgreich zu beenden. Alternativ kann man auch mit einer erfolgreichen Klettern Probe SG 25 oben angelangen. Die Menge an Schnee ist allerdings so gewaltig, dass auch nur ein misslungener Wurf eine **Lawine (HG4)** auslöst. Glücklicherweise befinden sich alle SC nur in deren Gleitzone (alle Angaben zu Lawinen befinden sich im GRW). Sind sie nun alle oben angekommen, sehen sie vor sich eine große Ansammlung im Schnee stehende, sitzender, sich bewegender Tiere, Monster und schlimmer Abscheulichkeiten verschiedener Größe. Man möge bitte nach Belieben Wesen aller Größen erwähnen. In ihrer Mitte sitzend befindet sich ein grässlich entstelltes **Gnollmädchen (HG 1/3)** mit einem Schnitzmesser in der Hand. Es ist zu erkennen, dass der Sturm und der Schnee durch ihren Körper und aus ihr herausströmen.

Die Mutter der Eismonster

Als die SC den Gipfel erreichen, blicken zunächst alle Monster in ihre Richtung, dann kommt das Mädchen auf sie zu, das Messer in der einen, einen gefrorenen Schneeblock in der anderen Hand. „Wer seid ihr?“, fragt sie durch ihre abstoßend geschwollene Schnauze. Von nun an liegt der weitere Verlauf der Ereignisse in Händen der SC. Man kann dem Mädchen leicht den Garaus machen, woraufhin alle Eisfiguren zu Schneeklumpen zerfallen. Man kann sie mit Diplomatie SG 20, oder mit Einschüchtern SG 15 überzeugen mit dem Schnitzen aufzuhören und das Messer abzugeben. Eine weitere Möglichkeit ist sie trotz ihrer Hässlichkeit aufzunehmen, und zum Stamm zu bringen, wo man ein weiteres Vorgehen entscheiden wird. Ein mögliches Vorgehen beinhaltet Einfühlungsvermögen und die Frage danach, was sie am meisten braucht. Da wird sie etwas wie Liebe und eine Familie antworten. Ist man willens ihr so etwas anzubieten, hört der Schneefall auf, und die Eisfiguren werden zu Schnee. Geht man jedenfalls sanft mit ihr um, endet der Schneefall sofort und die Eiswesen greifen nicht ein. Bei ruppigerem Vorgehen oder gar Gewalttaten kommt es zu einem Kampf mit 4W8 **Eiskreaturen**, die wie Eisskelette zu behandeln sind.

Alle Lösungen, die keinen Kampf beinhalten haben eine Belohnung in Höhe von HG4 zur Folge. Nach einem Kampf werden die üblichen Erfahrungspunkte verteilt.

Der Frühling begann an dem Tag als sie zum Stamm zurückkehrten. Lieder wurden gesungen und ihre Taten gepriesen. Nur manchmal wurde die Feierlaune kurz getrübt als die Rede auf sie kam, Lamashtus eisiges Herz.

Bestiarium:

Eisskelette (HG1) (mittelgroßes untotes Konstrukt) sind ähnlich wie gewöhnliche Skelette zu behandeln. Sie sind humanoid in der Größe, haben scharfe Klauen (natürliche Waffen) und sind aus Eis erschaffen, sind daher immun gegen Kälte, gelten aber als Untote. TP 4 (1W8) (Bestiary 250)

Ein **Eisskelettchampion (HG2)** (mittelgroßes untotes Konstrukt) hat anstatt einem meisterlichen Langschwert ein, aus Eis geschnitztes Langschwert, als Waffe, welches aber gleich behandelt wird wie ein normales meisterliches Langschwert. TP 17 (2W8+1W10+3) (Bestiary 252).

Schwarze Witwe (HG3) (großes Ungeziefer Konstrukt) aus Eis, gilt als Jagdspinne. TP 24 (5W8+3) (Bestiary 258).

Für alle Eiskreaturen gilt: werden sie besiegt, zerspringen sie in hunderte kleiner Splitter, die 1W6 Schaden in angrenzenden Feldern anrichten (Reflex RW halbiert). Alle Eiskreaturen sind ebenfalls anfällig für Feuer (Bestiary 305).

MeinHerz, auch als **Lamashtus eisiges Herz** bekannt (HG 1/3) (CN, Gnoll Humanoide Outsiderin). RK11,TP 4 (1W8-1).

Schatz: Lamashtus Schnitzmesser: Ein gewöhnlicher Dolch mit einer bösen Aura. Von einem Kind Lamashtus benützt kann es 1/Tag aus einem Werkstoff ein Konstrukt erschaffen, welches bis zur vollen Größe erwächst.

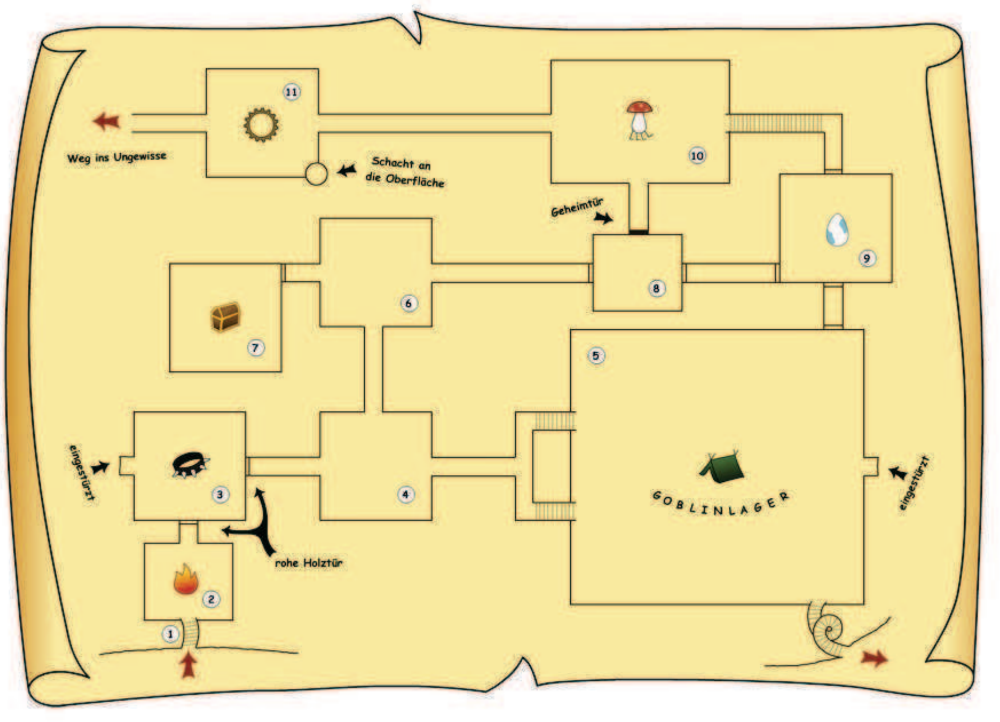
Erstellt im Rahmen des Winter-OnePageContest im Greifenklaue-Blog:
greifenklaue.wordpress.com

Eierdiebe

Ein Ein-Blatt-Fantasy-Abenteuer für Charaktere niedriger Stufe von Tim Scharnweber und Gregor Belogur

Zusammenfassung. Goblins des Zwergtod-Stammes haben für ihren Schamanen das Ei eines weißen Drachen gestohlen. Die junge Drachendame ist verständlicherweise außer sich vor Zorn und Sorge. Da sie den kleinen Räubern aufgrund ihrer Größe nicht in deren Versteck folgen kann, „beauftragt" sie kurzerhand andere, greifbare „Kleinlinge" aus der näheren Umgebung dafür. Sie stellt den Menschen eines kleinen Bergdorfes das Ultimatum ihr entweder ihr Erstgelegtes unbeschadet zurückzubringen oder andernfalls das Dorf mit all seinen Bewohnern dem Erdboden gleichzumachen.

Einstieg. Obwohl es noch Spätherbst ist, hat ein unerwartet früher und heftiger Wintereinbruch das kleine Bergdorf Grünthal von der Außenwelt abgeschnitten. Möglicherweise hat das Wetter die Charaktere überrascht, als sie auf der Durchreise die Nacht hier verbrachten und zwingt sie nun auf besseres Wetter – im schlimmsten Fall auf den Frühling - zu warten. Oder aber die tapferen Helden stammen aus dem Dorf. Wie auch immer, eines weißen Morgens taucht aus dem Vorhang wild tanzender Schneeflocken ein aufgebrachter weißer Drache hervor, landet auf dem Dorfplatz, brüllt und zerstört in seiner Wut alles was ihm in die Quere kommt, allerdings verschont er die Häuser. Schließlich sucht sie das Gespräch und unterbreitet den Dorfbewohnern das oben erwähnte Ultimatum. Da die Charaktere unmöglich im Schneetreiben den Weg zum Goblinlager finden würden, bringt sie der Drache (maximal 5 Personen) direkt zum Eingang des Verstecks. Da der Drache weiß, wie schwächlich Menschen sind hat sie ihnen in der Eile einige (magische) Gegenstände aus ihrem Hort in einem Nimmervollen Sack mitgebracht, welche sie ihnen für die Dauer der Rettungsmission ausleiht. Der konkrete Nutzen der Dinge ist in den meisten Fällen jedoch eher zweifelhaft (kreative Auswahl durch den SL). Mehr Entgegenkommen ist von ihr nicht zu erwarten und sie drängt zum Aufbruch innerhalb von 20 Minuten.



Die Goblins in der verlassenen Zwergenfestung. Der Drache hat die meterdicke Eisschicht bereits entfernt, die einen schmalen Spalt in einer Felswand verborgen hatte, der den Zugang zum Unterschlupf der Zwergentod-Goblins darstellt. Runen, Reliefs und die meisterhafte Bearbeitung des Gesteins legen nahe, dass hinter dem Eingang eine Zwergenfestung liegt, die aus unbekannten Gründen von ihren Erbauern aufgegeben wurde.

Die verlassene Zwergenfestung: Ein schmaler Gang (**1**) führt nach etwa 10 m in einen quadratischen Raum (**2**, 10 m Kantenlänge, 5 m hoch), den die Goblins mit einer Feuerfalle versehen haben als böse Überraschung für den Drachen. Insgesamt sind drei im Raum verteilte Stolperdrähte mit großen, ölgefüllten Schläuchen an der Decke verbunden. Wird die Falle ausgelöst, wird alles, was sich im Raum befindet mit Öl übergossen, das gleichzeitig entzündet wird (2w6 Feuerschaden/Runde für 1 min oder bis das Feuer gelöscht wird). Die von den Goblins auf dem Boden verteilten Pech- und Kohlebrocken, sorgen dafür, dass der Raum sich innerhalb kurzer Zeit in ein flammendes Inferno verwandelt. Eine lieblos zusammengenagelte Tür, die von der anderen Seite verriegelt ist, führt nördlich in einen Raum gleicher Größen, der als „Hundezwinger" genutzt wird (**3**). Mehrere Goblinhunde begrüßen die Charaktere als willkommene Bereicherung ihres Speiseplans. Der Raum, der sich hinter einer weiteren hölzernen Tür im Osten befindet (**4**) ist bis auf den allgegenwärtigen Unrat, der eine normale Begleiterscheinung von Goblinbewohnern ist, leer. Aus dem östlichen Gang dringt das Geschrei des Goblinstammes (insgesamt etwa 30 Erwachsene), der im angrenzenden, ehemaligen Empfangssaal (**5**) ihren großartigen Beutezug feiert. Raum **6** ist ungenutzt. In Raum **7**, der „Schatzkammer" des Stammes sitzen die Wächter lautstark streitend bei einem Würfelspiel zusammen, anstatt aufzupassen. Der Schatz besteht aus dem Plunder, den die Goblins aus der Festung zusammengeklaubt haben. Beim Durchstöbern könnten auch Dinge wiedergefunden werden, die während des Sommers auf unerklärliche Weise im Dorf verschwunden sind. Hinter einer mit Knochen und Talismanen geschmückten Tür haust der Schamane des Stammes, Grompf der Übellaunige (**8**). Grompf ist heute besonders schlecht drauf, denn eigentlich hatte er den jungen Gerw auf die Suche nach dem Drachenei geschickt, damit er dabei umkommt und dadurch seinem Neffen Groff den Weg zu ebnen neuer Häuptling zu werden. Zu allem Überfluss hatte Grompf angekündigt mit dem Drachenei eine mächtige Zauberei zu veranstalten, die den Stamm der Zwergtod-Goblins unbesiegbar machen sollte. Dummerweise kennt er keinen solchen Zauber. Daher wird er den Charakteren helfen, um das Ei loszuwerden. Falls sich die Charaktere darauf einlassen, lässt Grompf den Bewacher des Eis in Raum **9** einschlafen. Er schickt die Charaktere durch die im Norden gelegene Tür, weil angeblich die Goblins es nicht wagen würden ihnen dort hinein zu folgen. Notfalls wird er mit Waffengewalt und Alarmgebrüll verhindern, dass die Charaktere den Weg zurückgehen, den sie gekommen sind, denn die unliebsamen Menschen will er ebenso sehr loswerden wie das Ei. In Raum **10** stoßen die Charaktere dann auf den Grund, warum die Goblins sich nicht hier hineinwagen: „Fungal crawlers" die sich vom Abfall der Goblins ernähren, haben sich hier häuslich eingerichtet. Raum **11** beherbergt die verrosteten Überreste einer gewaltigen Maschine, die einstmals für die Frischluftzufuhr sorgte. Von hier gehen viele Lüftungsschächte in andere Bereiche der Festung ab. Allerdings führt ein senkrecht ansteigender Lüftungsschacht, der durch nach wie vor wirksame Zauber von Dreck und Eis freigehalten wird, nach draußen. Sprossen an der Wand erleichtern das Klettern, allerdings versperren in regelmäßigen Abständen Gitter den Weg, die wohl verhindern sollten das Ungeziefer den Weg nach drinnen findet.

Ausklang. Erreichen die Charaktere erfolgreich die Oberfläche mit dem Ei, so wird sich der weiße Drache sofort auf sie stürzen und dessen Herausgabe fordern. Sie ist so unruhig und gereizt, dass sie nicht mit sich reden, geschweige denn verhandeln lässt. Sobald sie das Ei hat, erhebt sie sich in die Lüfte und lässt die Charaktere ohne ein Wort des Dankes zurück. Immerhin können sie so die Leihgaben des Drachen als Bezahlung behalten. Der Rückweg zum Dorf ist mühsam und aufgrund der Witterung gefährlich und dauert, falls sie sich nicht verirren, zwei Tage.

Winterballade – Ein Pendragon Szenario von Daniel Neugebauer

Der Winter hat seinen eigenen Klang.

- Altes Sprichwort -

Vorbereitung für den SL

Bereiten sie einige Holzfäller vor, Name, *Aufmerksamkeit* und Kampffertigkeiten sind wichtig und die Frage ob sie verliebt (*Leidenschaft: Liebe* hat welchen Wert?) oder keine Liebe haben. Diese SCs werden für den Auftakt benötigt. Ist Winterballade ein Soloabenteuer für einen Ritter und sind andere Spieler anwesend, sollten sie noch Bedienstete oder Familienmitglieder des Lehnsherrn mit Werten ausstatten, damit diese von den anderen Spielern gespielt werden können. Ist es ein Gruppenabenteuer spielt natürlich jeder seinen Ritter der gerade zu Gast beim Lehnsherrn ist.

Die Werte der auftretenden NSCs

Moran – Wie Junger Ritter; Weiße Wölfe – Wie Wolf; Malenie – Wie Lady, aber Aussehen +5; Malenie als weißer Bär – Wie Bär.

Hintergrund (Bekannt durch Wurf auf *Wissen: Feen*)

Es gibt eine alte Geschichte von einem glücklosen Spielmann namens Moran der einst eine Winterfee mit dem Namen Malenie liebte. Den Barden reizte die schöne Gestalt der Fee und er schenkte ihr sein Herz. Doch Malenie erwiderte seine Liebe nicht und, böse wie alle Feen nun mal sind, gab sie Moran sein Herz nicht zurück. Die warme Liebe und die hitzige Leidenschaft des Mannes blieb in Malenies kalten Klauen gefangen. Hochmütig verfluchte die unnahbare Fee ihn zu einem Leben im ewigen Winter und verschloss sein Herz in eine Laterne die fortan ihr kaltes Wesen wärmen sollte. Seitdem durchstreift Moran unsere Welt in den Wintermonaten und allüberall kündigt Wolfsgeheul sein Kommen an. Wer immer seine Ballade hört, so heißt es, ist so verflucht wie der herzlose Spielmann selbst. Verliebte erstarren zu Eis und einsame Seelen verwandeln sich in weiße Wölfe.

Beschreibung: Moran trägt einen zerschlissenen grauen Kapuzenumhang. Seine einst farbenfrohe Kleidung ist nun grau wie ein Wintermorgen. Seine Augen sind schneeweiß und uralt. Die jahrelangen Winter haben sich ihm ins Gesicht gegraben, seine Haut ist bleich und kalt wie die einer Leiche. Den Spielmann umgibt der Geruch von frischem Schnee und Verfall. Kein Atemwölkchen ist zu sehen und Morans Blut ist eisig wie ein Schmelzwasserfluss aus den Bergen.

Die Winterballade

Wer immer die Ballade hört (*Aufmerksamkeit*) kann unter Morans Zauber fallen und verliert jeden Glauben an die wahre Liebe. Wer eine Person liebt muss einen Wurf auf *Leidenschaft: Liebe* ablegen. Misslingt der Wurf ist die Liebe zu schwach um der Herzenskälte zu widerstehen und die Person erstarrt bis zum Frühlingsanfang zu Eis. Wer keine Liebe hat muss eine Probe auf *Konstitution* schaffen, sonst verwandelt er sich auf der Stelle in einen Weißen Wolf und muss Moran fortan in jedem Winter begleiten. Wer seinen Wurf verpatzt erstarrt für immer zu Eis bzw. begleitet Moran als Wolf ins Feenreich. Erst wenn Morans Fluch gebrochen ist werden sie normal weiterleben können. Morans Ballade wirkt nur ein einziges Mal, wer widersteht ist fortan immun gegen die Herzenskälte des Spielmannes.

Zusammenfassung

Moran taucht an einem Winterabend auf einem Lehn der SCs auf. Seine Ballade vereist die Verliebten und verwandelt die Einsamen in Weiße Wölfe. Die SCs müssen sich Moran und seinem Fluch stellen, seine Wolfsbegleiter besiegen, den Barden vertreiben oder seinen Fluch brechen.

Auftakt: Die Spieler spielen Dorfbewohner

Der erste Schnee kommt früh in diesem Jahr und der Wind ist bereits bitterkalt. Zusätzliches Feuerholz wird geschlagen und man bereitet die Häuser auf die finsterste Jahreszeit vor. Die Holzfäller-SCs gingen im nahen Wald ihrer Arbeit nach und entdecken abends auf dem Rückweg Wolfsspuren, die viel zu groß für einen gewöhnlichen Wolf erscheinen. Schneefall setzt ein und man kann noch gerade die gelben Lichter des Dorfes und des Herrensitzes erkennen. Wer seinen Wurf auf *Aufmerksamkeit* schafft hört ein Knurren und sieht die gelben Augen eines Weißen Wolfes im Unterholz. Es kommt zum Kampf. Wer fliehen kann (*Geschicklichkeit*) erreicht auf dem Weg zum Dorf den Barden Moran, der geisterhaft seine Laute spielt. Wer widersteht kann gegen 1W6+1 Wölfe kämpfen oder versuchen zu fliehen. Wer entkommt sollte dem Lehnsherrn alles berichten und (wenn gewollt) den Holzfäller-SC für dieses Szenario weiterspielen.

Morans Ballade: Die Spieler spielen ihre SCs

Moran schreitet durch die Schneeböen bis zum Dorfplatz. Der eisige Wind zerrt an seinem grauen Kapuzenmantel. Er spielt auf seiner Laute, während die Wölfe das Dorf auf der Suche nach Schutzlosen durchstreifen. Das Heulen der Wölfe, der Klang der Laute und die Schreie der Angegriffenen dringen bis zum Anwesen des Lehnsherrn hinauf (*Aufmerksamkeit*). Nun gilt es herauszufinden wer Morans Ballade widersteht (siehe auch **Was tun wenn…**). Diejenigen deren Liebe lodert, obliegt nun der Kampf gegen Moran und seine Wölfe. Zuerst gilt es natürlich herauszufinden was im Dorf überhaupt passiert ist.

Das Dorf

Die Beschreibung des Dorfes und seiner NSC liegt in der Hand des SL und des Lehnsherrn. Das Dorf wirkt unheimlich. Wölfe streifen umher, die Feuer sind heruntergebrannt, es ist kalt und dunkel. In manchen Häusern steht das Essen noch auf dem Tisch, doch die Menschen sind verschwunden oder zu Eis erstarrt. Einige NSCs haben dem Lied ebenfalls widerstanden (der SL sollte bereits etablierte NSC auf dem Lehn des Ritters auswählen): Da wäre der Schmied Roderick und seine Frau Margret. Beide haben ihr Haus verbarrikadiert und werden von 1W6+2 Wölfen belagert. Der Knappe eines SCs hatte sich mit der Magd Cathy vergnügt die nun zu Eis erstarrt ist. Der alte Priester Ambrosius ist so taub, dass er das Lied nicht hören kann, aber er kennt die Geschichte des Barden und empfiehlt ihn zu töten ohne viel auf Gespräche oder Ehre zu geben: „Er ist ein Dämon des Ewigen Winters!“

Begegnung mit Moran

Moran wird bis Mitternacht auf dem Dorfplatz sein Lied spielen und dann auf Feenpfaden den Ort verlassen. Um ihn herum sitzen 2 Wölfe pro SC. Er ist immer wieder überrascht Menschen zu sehen die seinem Lied widerstehen und beneidet sie ihre Liebe gefunden zu haben. Moran sucht förmlich den Kampf und die Erlösung aus seiner Existenz. Er wurde schon einige Male im Zweikampf besiegt, doch den Fluch zu brechen vermochte niemand. Reden die SCs mit ihm erzählt Moran seine Geschichte und auch wie man Malenie rufen kann. Doch bisher hat niemand es geschafft die Fee zu bezwingen und Morans Herz zurückzuerobern.

Moran bekämpfen

Moran kann für 1W20+5 Jahren aus unserer Welt verbannt werden, doch sterben kann er nur wenn auch sein Herz vernichtet wird. Verwunden kann Moran nur ein Schwertstreich von jemanden dessen Leidenschaftswurf auf Liebe gelang (Leidenschaftsbonus zählt im Kampf). Zum ehrenvollen Zweikampf aufgefordert bilden die Wölfe eine Arena um die Kontrahenten. Greift eine Gruppe an, kämpfen die Wölfe gegen die SCs bis Moran besiegt ist.

Morans Fluch brechen

Um den Fluch zu brechen muss Morans Herz aus Malenies Klauen befreit werden. Kein leichtes Unterfangen, denn wer wagt es schon sich mit Feen anzulegen. Malenie zu finden ist recht leicht, dreimal ihren Namen gerufen und sie erscheint in einer Winternacht auf einem verschneiten Kreuzweg. Sie trägt Morans Herz in einer glühenden Laterne bei sich. Malenie ist schön und geradezu unnahbar. Wer ihr verfällt (Konflikt: *Keusch* & *Lüstern*) könnte sein eigenes Herz an die Fee verlieren und damit wäre Morans Herz frei. Doch ein anderer Verfluchter würde damit auf der Erde wandeln und Morans Platz einnehmen.

Malenie zu bekämpfen ist eigentlich unmöglich da sie einfach ins Feenreich flieht, es sei denn die Gruppe findet einen Weg sie daran zu hindern. Da Feen mit Eisen verwundbar sind, hindert ein Schwertstreich sie 1W6 Runden daran ins Feenreich zu flüchten, aber wer schlägt ein so schönes Geschöpf (*Grausam*)?

Aufmerksamkeit lässt hingegen erkennen, dass bei jedem Klang von Morans Laute Malenie schwer atmet und sich unwohl fühlt. Wem es gelingt Moran dazu zu bringen die Ballade erneut zu spielen (*Redekunst*), der erkennt wie sich Malenie zu einer übergroßen Weißen Bären verwandelt. Wenn es nun gelingt mit vereinten Kräften den Bär zu besiegen, kann Morans Herz zurück gewonnen werden. Der letzte Streich lässt Malenie zu Boden stürzen und ihre Feengestalt annehmen. Wer die Fee nun mit *Erster Hilfe* vor dem Tod rettet hat seine *Gnade* bewiesen und wird die nächsten 2W20 Jahre einen milden Winter haben. Wer die Fee sterben lässt wird 2W20 Jahre einen harten Winter haben und war *Grausam*.

Ausklang

Wurde Moran für einige Jahre verbannt verwandeln sich alle Verzauberten auch für diese Zeit zurück. Doch ist die Frist abgelaufen bleibt der Fluch bestehen: Den Fluch zu brechen liegt nun in der Hand einer neuen Generation Ritter (Belohnung: 75 Ruhm).

Wurde Morans Fluch gebrochen und ihm sein Herz zurückgegeben verwandeln sich alle Verfluchten zurück in ihre eigentliche Gestalt und das Eis der Statuen schmilzt. Fortan wird der Spielmann in Frieden ruhen können (Belohnung: 150 Ruhm)

Was tun wenn…

…alle Ritter und NSCs zu Eis erstarren/zu Wölfen werden: Dann endet dieses Abenteuer im Frühling, wo der Fluch einstweilen ausgestanden ist. Das Lehn ist vom Winter verheert und muss wieder aufgebaut werden und natürlich muss herausgefunden werden, was es mit dem Fluch auf sich hat, bevor der nächste Winter kommt.

…nur einige Ritter zu Eis erstarren/zu Wölfen werden: Hier können NSCs zu SCs gemacht werden, wie die Holzfäller. Der älteste Sohn könnte gegen Moran antreten, der Jäger, die Ehefrau, die Holzfäller, die Knappen (!) etc. Vielleicht obsiegen die einfachen Leute wo die Ritter versagen?

…die SCs patzen und für immer vereisen/zum Wolf werden: Dann ist dieser SC solange aus dem Spiel bis Morans Fluch gebrochen ist. Der Spieler kann dann den Erben des SCs spielen und versuchen seinen alten SC vom Fluch zu retten.

… mein Ritter als Wolf erschlagen wurde: Wer als Wolf stirbt, stirbt auch als Mensch. Es sei denn der SL ist gnädig und lässt einen schwer verwundeten Wolf seine Menschengestalt annehmen auf das er versorgt werden kann.

Wintereinseiter: Eingeschneiht

Ein winterliches Abenteuer für alle Fantasysysteme von amel – www.amel.tk

Es gibt Legenden über das mächtige Artefakt *Eisbann*, mit dem man Schnee und Eis beeinflussen kann. Die SC verfolgen die Spur von Eisbann in den bergigen Norden, als sie in einem Dorf an einem Berghang haltmachen. Im Dorf herrscht winterliche Langeweile. Es liegen 1 m Schnee, und außer auf den Frühling zu warten, kann man nichts tun.

Bhaird und Beorne (Wirt und Wirtin): Das Paar hat 4 Kinder zwischen 5 und 20, die in der Schenke aushelfen. Bhaird ist gelangweilt von seinem ewig umtriebigen und arbeitenden Weib und vergnügt sich mit der Bäuerin. Entdeckt Beorne den Ehebruch, ist sie zwar wütend und enttäuscht, will aber trotzdem nicht, dass Bhaird etwas geschieht (s. u.).
Arnhold und Sine (Bauer und Bäuerin): Arnhold leidet an furchtbarem Husten und Atemnot und ist seit einem halben Jahr ans Bett gefesselt. Seine junge, hübsche Frau Sine sucht Sicherheit in den starken Armen des Wirts.
Lefael (Dorfpriester): Lefael bewundert und liebt die Wirtin. Er entdeckt den Ehebruch und will den Wirt anklagen.
Gelangweilte Dorfbewohner (20 Erwachsene und 15 Kinder): Sie schlagen sich auf die eine oder andere Seite.

1. Ankunft: SC kommen im Dorf an und übernachten im Wirtshaus. Über Nacht fällt so viel Schnee, dass sie nicht weiterreisen können (viel zu gefährlich in den Bergen). Am nächsten Tag scheint die grelle Sonne auf 1,5 m Neuschnee, was selbst für die Berggegend unglaublich viel ist. Der Dorfpriester klagt den Ehemann vor dem versammelten Dorf im Wirtshaus an.
Lefael will ein Gottesurteil anstrengen, was vielen zu streng, anderen genau richtig erscheint. Der Spielleiter sollte viel Drama und ggf. Handgreiflichkeiten in die sich aus der Anklage entwickelnden Szenen einbauen und sie so lange ausspielen, wie er es für richtig hält. Die Lawine (siehe 2.) überbricht die Handlung.

2. Gottesentscheid: Kommt es zum Gottesentscheid, muss der Wirt in die Höhle der Winterchimäre (eine magische Winterkreatur) und ein Ei stehlen, dass im Frühjahr schlüpfen soll. Mixt man es in das Mehl von 50 Broten, werden diese so nahrhaft, dass eine einzige Scheibe einen Tag satt macht - zusammen mit den übrigen Vorräten würde es das Überleben des Dorfes für den Rest des Winters sichern. Ohne die Unterstützung des Gottes während des Gottesurteils würde niemand im Dorf wagen, die Winterchimäre zu bestehlen.

3. Die Lawine: Das Dorf liegt unter einem bewaldeten Berghang. Die Bäume stehen dicht und Lawinen gab es seit Generationen nicht mehr. Doch der plötzliche starke Schneefall gab genug Schnee, dass es dieses Jahr anders ist. Plötzlich donnert es in der Ferne. Man blickt Richtung Berghang und sieht die Lawine. Es gibt nur wenig Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen. Die einzige Rettung vor der Lawine ist die Höhle Winterchimäre. Eine schnelle Flucht ist unabdingbar.

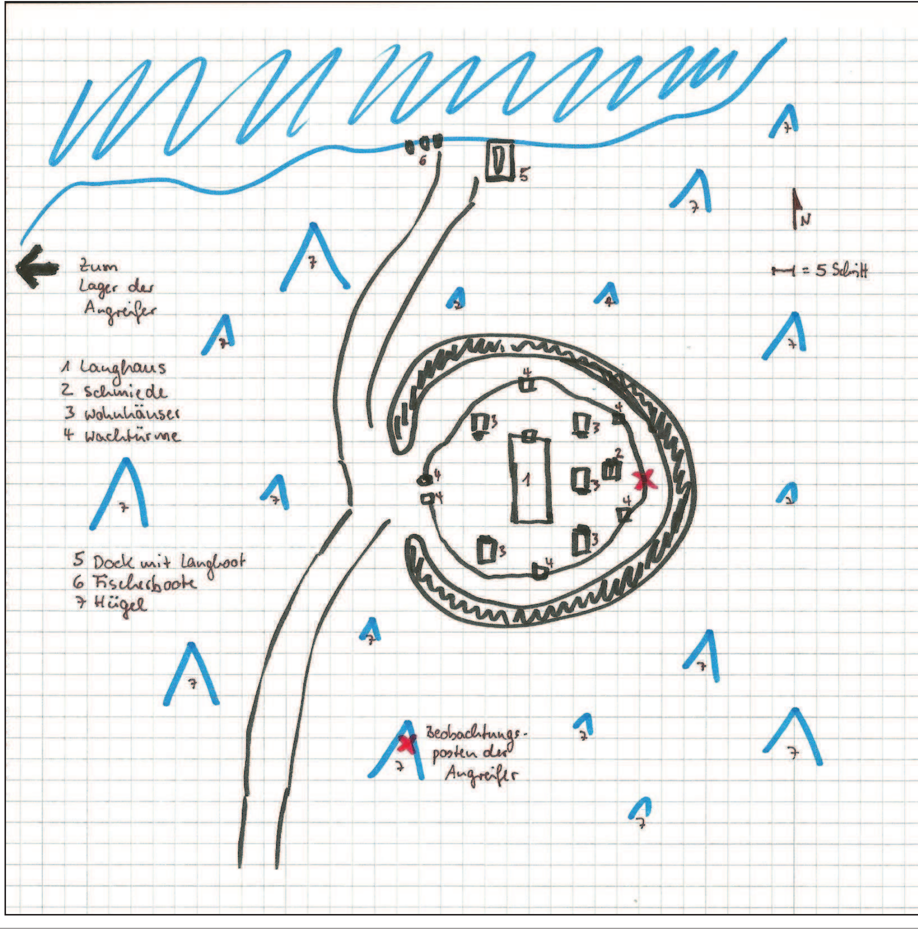
4. In der Höhle der Winterchimäre: Je nach Situation muss die Chimäre bekämpft werden, man bringt ihr das Ei zurück oder verhandelt mit ihr. Eine Verhandlung mit dem magischen Wesen ist schwer (harte Proben auf soziale Fertigkeiten und eine gute Taktik). Nur Gottesurteile selten sind, es der Kreatur bisher gelang, jeden Angriff abzuwehren und sie ein weises und extrem gutmütiges Wesen ist, kann man sie vielleicht überreden, die Dorfbewohner in der Höhle zu lassen, wenn diese schwören Gottesurteile demnächst anders abzuhalten.
Die Lawine sperrt alle in der Höhle ein, die aber - welch ein Glück - einen engen Hinterausgang hat, der für die Chimäre zu klein ist (eine Auswaschung, die in einen geschützeren Teil des Tals führt). Die SC finden diesen Hinterausgang (oder die Chimäre berichtet davon). Dort werden sie von Eiszwergen angegriffen, künstlich erschaffenen Wesen aus mit dickem Eis überzogenen Baumwurzeln. Sie waren im Auftrag eines Schwarzmagiers (s. u.) unterwegs, um Tiere für ein Opfer zu jagen.

5. Die Eiszwerge: Die Golemwesen haben eine deutliche Spur im Schnee hinterlassen, die die Charaktere den Berg hinauf führt. Oben auf einer kleinen Ebene (ca. 10 m breit) hat Schwarzmagier *Terricus* einen Schutzkreis gegen Schnee errichtet, um sich vor Schnee und Wetter zu schützen. Er benutzte dazu Eisbann.
Die SC beobachten, wie er versucht, das Winterartefakt wieder mit Energie aufzuladen, die er fast vollständig durch die Erschaffung der Winterzwerge aufbrauchte. Er beendet gerade (gut geschützt von seinem Lehrling und fast zwei Dutzend Eiszwergen) ein Tieropfer, doch das Winterartefakt reagiert “unwillig”. Es stößt die Energie in Form eines Donnerschlags wieder ab. Die SC hören ihn brüllen: “Mist, schon wieder!”
Der Donnerschlag ist wie eine Schneewelle, die kreisförmig vom Artefakt aus alles überrollt (auch die SC, wenn sie nicht in Deckung springen). Davon ausgelöst, kommt wieder Schnee ins Rutschen und die SC sind mittendrin. Sie können sich, gelingen ihnen ein paar schwere Proben oder haben sie entsprechende Magie zur Verfügung, in Sicherheit bringen. Es gibt einen Überhang weiter unten, der sie schützen könnte, oder sie dringen in den Schutzkreis ein. Da der Magier als nächstes auf Menschenopfer zurückgreifen will, um das Artefakt aufzuladen, wäre das allerdings die schlechtere Wahl.

5a. Haben sich die Charaktere in die vermeintliche Sicherheit des Schutzkreises zurückgezogen, werden sie flux zu den nächsten Opfern auserkoren und müssen sich den Weg freikämpfen. Mit ein paar Tricks und vielleicht etwas Feuermagie, die den Eiszwergen schlecht bekommt, könnte ihnen durchaus die Flucht gelingen, wenn sie Glück haben. Der SL sollte die Flucht möglichst dramatisch und “pulpig” gestalten und auf jede Idee der Charaktere wohlwollend eingehen.

6. Angriff auf das Dorf: Die SC bekommen mit, wie der Magier zu seinem Lehrling sagt: “Nun gut, also doch Menschenopfer. Los, wir gehen zum Dorf und gucken, ob dort jemand überlebt hat.” (oder sie finden Spuren von den Eiszwergen und dem Magier, die Richtung Dorf führen oder kommen auf andere Weise dahinter, dass Terricus eine Gefahr für das Dorf ist).
Der Schwarzmagier merkt schnell, dass kaum Leichen im verschütteten Dorf zu finden sind. Er schlussfolgert, dass sie nur in den Höhle der Winterchimäre sein können.
Wie die SC die Dorfbewohner retten, müssen sie selbst entscheiden. Sie können versuchen, sie aus dem Hinterausgang der Höhle zu holen (vorausgesetzt Terricus weiß noch nichts davon). Sie können auch mit der Winterchimäre zusammenarbeiten, die ggf. zur Hilfe bereit ist - schon allein, um ihre restlichen drei Eier zu schützen. Wenn die SC sich mit den Dorfbewohnern verschanzen und diesen Anweisungen geben, wie sie am besten die Höhle verteidigen, ist auch eine spannende Belagerung möglich, die mithilfe der Kampfkraft der Charaktere zugunsten des Dorfes entschieden werden kann.
Eisbann bringt - wenn die SC es erbeuten können - eine Menge Geld, wenn es an eine Gruppe von forschenden Magiern verkauft wird, die versuchen können, es wieder aufzuladen.

DER EISKALTE TOD



Ein **Myranor-Szenario** für unerfahrene Helden
von Moritz Mehlem

- entstanden im Rahmen des Greifenklaue-Winterwettbewerbs

Die Helden befinden sich zu Beginn des Szenarios in einem kleinen hjaldingischen Dorf der Aasa-Sippe – sei es, weil sie junge und erfahrene Krieger des Dorfes sind oder weil sie sich gerade dort aufhalten, um zu handeln, um Lebenserfahrung zu sammeln, das Wort ihres Gottes zu verbreiten...

Haus Eupherban hat (der schlechteren Nachverfolgbarkeit halber um drei Ecken herum) den hjaldingischen Kapitän Arneson dafür bezahlt, dass er fünf kleine Siedlungen der Hjaldinger im hohen Norden Myranors dem Erdboden gleich macht, da sie dort in aller gebotenen Heimlichkeit ein neues Siedlungsprojekt durchführen wollen.

Zwei Dörfer wurden bereits zerstört und nun ist im Zuge der „Regulierungsarbeiten" das Dorf, in dem sich die Helden befinden, an der Reihe, und es finden gerade die ersten kleinen Scharmützel statt. Hetman Bjarne ist mit der Situation überfordert und es liegt an den Helden, welche Maßnahmen ergriffen werden und wie sich das auf die weiteren Angriffe auswirken wird.
Der heftige Schneefall könnte dazu führen, dass man sich eher im Dorf verschanzt, aber selbstverständlich steht es den Helden auch frei, mit Hilfe der Dorfbewohner den Kampf zu den Piraten zu tragen oder das Dorf aufzugeben und mit dem Langboot zu neuen Ufern aufzubrechen.

Über dem Szenario schweben (neben den Angreifern) als ewige Bedrohung die Gefahr durch die gewaltigen Schneemassen, der fürchterlichste Sturm seit Menschengedenken und eine fürchterliche Kälte, wie es sie seit den Tagen der ältesten Dorfbewohner nicht mehr gegeben hat.

Das Dorf
Das Dorf liegt etwa eine halbe Meile vom nördlichen Thalassion entfernt und ist komplett von einem 1,5 Schritt hohen Erdwall sowie einem soliden und an jeder Stelle 3 Schritt hohen Palisadenwall (30 StP, H 3, S 12 pro Segment) umgeben. Es gibt nur ein Tor, das permanent von 2 Kriegern bewacht wird und 6 Wachtürme, von denen aber normalerweise nur 2 bemannt sind.
Im kleinen Hafen befinden sich derzeit ein Langboot, das in ein Dock gezogen wurde und 3 kleine Fischerboote, die normalerweise von 3 Kriegern bewacht werden.
Die 5 Wohnhäuser (20 StP, H 3, S 15 pro Segment) des Dorfes bestehen aus etwas weicherem Holz als die Palisade, aber das Langhaus (80 StP, H 8, S 18 pro Segment) des Hetmanns Bjarne, das bis zu 15 Personen fassen kann und die Schmiede (80 StP, H 6, S 18 pro Segment), die bis zu 5 Personen fassen kann, bestehen aus stabilem Stein. Alle Häuser des Dorfes sind eingeschossig und die Türen bestehen aus Holz.
Insgesamt leben hier neben dem Hetmann (und eventuell den Helden) 8 Männer, 6 Frauen und 7 (nicht kämpfende) Kinder.
Zur Zeit des Überfalls liegt das ganze Dorf unter einer dichten Schneedecke.

Angriff der Piraten
Arneson hat lediglich 18 (allerdings gut ausgebildete) Piraten zur Verfügung und muss daher umsichtiger vorgehen als der durchschnittliche hjaldinger Pirat. Er ist mit seinem Langschiff gut 2 Meilen abseits des Dorfes gelandet und hat dort auch ein Lager aufgeschlagen. Die ersten Aktionen richten sich gegen die Peripherie des Dorfes und gegen Einzelpersonen, bis das Dorf schließlich in einem großen Angriff förmlich überrollt werden soll.
Sollte im Verlauf des Abenteuers Arneson oder aber mindestens 7 der Piraten sterben oder gefangen genommen werden, versuchen die übrigen Piraten zu entkommen.

Tag 1:
- Die drei Krieger, die den kleinen Hafen bewachen, werden ermordet. Alle Spuren, die zum Lager führen könnten, werden sorgfältig verwischt.
- Nachts wird testweise ein Feuer gelegt, das einen Teil der Palisade niederbrennt. Alles ist aber so feucht, dass der Brand je nach Reaktion der Dorfbewohner nicht viel Schaden anrichtet.

Tag 2:
- Sollten Bewohner das Dorf verlassen, werden sie von den Piraten, die sich hinter einem kleinen Hügel versteckt halten, angegriffen, sobald sie außer Sichtweite des Dorfes sind. Sie werden umgebracht und in der Nacht vor das Tor gelegt – als Warnung, das Dorf nicht zu verlassen.
- Mit Einbruch der Dunkelheit werden Salven von Brandpfeilen auf die Dächer der Häuser abgefeuert.
- Nachts wird das Langboot in Brand gesetzt, wenn es bewacht wird, kommt es zum Kampf.

Tag 3:
- Im Morgengrauen werden die Torwachen attackiert und, wenn möglich, getötet oder entführt.
- Gegen Mittag wird eine Ramme gegen die Stelle eingesetzt, an der am ersten Tag Feuer gelegt worden war. An diesem Angriff sind vier Piraten beteiligt, die sich bei heftigem Widerstand zurückziehen.
- Kurz vor Sonnenuntergang stürmen alle verbliebenen Piraten, wobei zwei Drittel ihrer Kräfte die zuvor geschlagene Bresche angreifen, während Arneson mit den anderen Piraten vom Tor her attackiert.

Im Anschluss
Dieses Abenteuer kann natürlich den Beginn einer Kampagne bilden, in der die jungen Hjaldinger sich auf die Suche nach den Hintermännern machen und nach und nach auf die Spur des Hauses Eupherban kommen, was auf dem Weg zur endgültigen Vergeltung zu so manchem Kulturschock führen dürfte...

Helden, die dieses Abenteuer überleben, erhalten 150 AP und können eine Fähigkeit durch spezielle Erfahrungen steigern.

Laval: Ewiges Eis

Geschichte

Wie die Geschichte so vieler Planeten beginnt die Geschichte von Laval mit den Annunaki. Und wie bei so vielen anderen Planeten kann über die frühe Besiedelung der Annunaki wenig bis gar nichts gesagt werden. Fakt ist, dass in der Nähe von Laval kein eigenes Sprungtor liegt, was erklärt wieso der Planet in der Zeit nach der zweiten Republik in Vergessenheit geriet.
Zu Zeiten der zweiten Republik war Laval ein wissenschaftliches Forschungs-zentrum. 3998 wurde der Planet aufgrund seiner dramatischen, klimatischen Bedingungen als unbrauchbar für menschliche Kolonisierung eingestuft. Allerdings bot das Fehlen von gefährlicher, einheimischer Fauna die Möglichkeit, den Planeten als Forschungslabor für Aus-rüstung und Lebewesen unter arktischen Bedingungen zu gebrauchen. Während der Imperator-Kriege, die das Ende der zweiten Republik einläuteten, ging letztendlich auch jeder Kontakt zu Laval verloren und der Planet geriet schon bald in Vergessenheit.
Nachdem die Wirren der Kriege vorbei waren, schickten sich die Charioteers an, die Galaxis neu zu erforschen. Doch erst spät trafen sie in der Nähe von Apashi auf einen Planeten, der eine einzige Eiswüste war: Laval.

Ein Wettrennen

Die Mannschaft der Charioteers meldeten ihren Fund nach ihrer Rückkehr nach Leagueheim letztendlich auch bald den Behörden, nicht zuletzt um die Belohnung, die Imperator Alexius für das Auffinden verlorener Welten ausgesetzt



hatte einzustreichen. Immerhin hatten die Scanner ihres Raumschiffs nichts von Interesse enthüllt und für einen Besuch auf der eisigen Oberfläche waren sie nicht ausgerüstet. Letztendlich könnte die Geschichte an dieser Stelle bereits beendet sein, würden alle Fraktionen genauso denken.
Doch gleich drei Gruppierungen haben sich auf den Weg gemacht, die Oberfläche des Planeten zu erforschen. Auf der einen Seite stehen die Scraver, die ein Schiff ausgesandt haben um eventuell verloren gegangene Technologie der zweiten Republik zu bergen. Auf der anderen Seite stehen die Fanatiker des Tempel Avesti, die genau dies zu verhindern suchen. Als lachende Dritte könnte Haus Li Halan aus der Situation hervorgehen, die genau diese Konstellation vorhergesehen haben und hauptsächlich territoriale Ansprüche an Laval stellen.

Esper C7

Tatsächlich verbirgt sich in den Ruinen der ehemaligen Forschungsstation für die Scraver ein langgehegter Wunschtraum, der sich allerdings recht bald als Alptraum für die Besucher herausstellen wird. Die gesamte Forschungsstation wurde nämlich von einer gewaltigen Denkmaschine, Esper C7, überwacht und gesteuert. Während die meisten dieser hochtech-nisierten Geräte bereits von der Kirche aufgespürt und vernich-tet wurden, so ist Esper C7 dank Lavals Abgeschiedenheit dieser unliebsamen Aufmerksamkeit bislang entgangen. Allerdings hat sein Computerprogramm nach all den Jahrhunderten ohne Pflege Schaden genommen: war er früher darauf programmiert, das Innere der Station in einem für Menschen angenehmen Klima zu halten, so hat sich nun seine Temperaturprogrammierung dramatisch verändert: tatsächlich funktioniert Esper C7, nachdem das erste Mal wieder Menschen die Station betreten haben, wie ein planetarer Hochofen, der schon recht bald den ganzen Gletscher, auf dem die Station gebaut ist, in Bewegung setzt…

Auf welche Seite werden sich die Charaktere schlagen? Und werden sie es schaffen, Esper C7s fehlerhafte Program-mierung zu überleben?

Nichtspielercharaktere


Bild: Anna Steinbauer

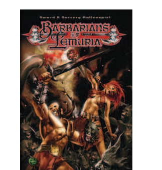
Halia Li Halan ist die Tochter eines Barons einer verarmten Seitenlinie der Li Halans. Laval könnte ihre große Chance sein, ihrer Fami-lie wieder in der Gunst des Hauses nach vorne zu bringen.


Bild: Anna Steinbauer

Chasir Vort ist wiederum der Leiter der Expedition der Scraver-Gilde. Er hat bereits die ein oder andere Erfahrung mit Avestiten machen müssen und wird daher keine Zeit verlieren, zu bergen was es zu bergen gibt.



BARBARIANS OF LEMURIA – ÄXTE UND EISZAUBER



Dies ist ein Wettbewerbsbeitrag für den One-Page-Wettbewerb „Winter-Einseiter“ erstellt von Frank „Zornhau“ Falkenberg. Das diesem Winter-Einseiter zugrunde liegende Regelsystem ist **Barbarians of Lemuria (BoL)** in der deutschen Ausgabe von Ulisses-Spiele, ein Sword&Sorcery-Fantasy-Rollenspiel. Systemvorstellung zu BoL. Mehr zu Barbarians of Lemuria im BoL-Blog. Hier die Karte zu Valgard und dem Norden Lemurias und hier die Dungeon-Karte vom Goblinbau-Blog. - Dieses BoL-Abenteuer konzentriert sich auf die Präsentation des Hauptgegners und dessen Machtzentrale. Die konkrete Einbindung in eine BoL-Saga ist stets sehr von der jeweiligen Helden-Gruppe abhängig und wird deshalb hier offen gelassen

Schänkengeflüster des Nordens

„Ganze Schiffe verschlungen! Mit allen Mann! Der Eisdrache läßt keinen wieder aus seinem Maul.“

„Die Gletschersee ist noch gefährlicher geworden. Ständig verschwinden Schiffe, die man kurz zuvor noch gesehen hat. Als ob ein Monster oder gar die See selbst sie verschlungen hätte. Doch selbst eine Eis-Kalathorn hinterläßt Trümmer und Überlebende! Diese Schiffe jedoch sind spurlos verschwunden.“

„Wer den Eisdrachen der Gletschersee besiegt und ihm seinen riesigen Hort entreißt, der wird in den Sagas Valgards unsterblich werden. Nur hat bisher noch keiner auch nur den Versuch überlebt.“

Ghandirah, die Frosthexe (Schurkin, Schurkenpunkte: 5)

Hochgewachsene, weißblonde Valgard-Barbarin, wurde als Sklavin verschleppt und nach Zalut, der insel der Zauberer, verkauft. Dort erwies sie sich als ebenso lernbereite wie intrigante Machtspielerin. Ihr gelang es die lange verborgenen Geheimnisse um die nur noch in den Legenden Valgards erwähnte Frosthexerei wiederzuentdecken. Mit 20 Jahren bereits eine atemberaubende Schönheit und mächtige Frosthexe geworden, verließ sie Zalut und zog weit in den Norden, eroberte das „Herz des Winters“ und nutzte es, um in der Gletschersee ihre eisige Herrschaft über die Meere anzutreten: sie schuf den „Eisdrachen“, der ganze Schiffe mitsamt ihrer Mannschaften verschlingen kann, als mobile Machtbasis ihrer wachsenden Flotte eroberter Schiffe. Mit ihren fanatisch loyalen Gefolgsleuten, den **Drachenkriegern**, als Kapitänen und den von ihr künstlich erzeugten **Eiswichtlein** als „genügsame“ Mannschaften dehnt sie ihr Herrschaftsgebiet zur See weiter in den östlichen Ozean aus.

Stärke 0, **Geschicklichkeit** 2, **Verstand** 3, **Auftreten** 4 — **Lebensblut** 10
Raufen 1, **Nahkampf** 1, **Fernkampf** 2, **Ausweichen** 4 — **Leichte Rüstung** (Schutzwert 2)
Laufbahnen: Barbarin 1, Sklavin 1, Alchemistin 3, Magierin (Frosthexe) 4
Arkane Macht 16 (Zaubern im „Eisdrachen“ erspart zusätzlich -2 AM, erlaubt Frostzauber niedriger Ordnung ohne AM-Verlust)
Schwächen: Arrogant, Hitzeempfindlich, Größenwahnsinnig (Morgazzons Fluch)
Gaben:Attraktiv, Immun gegen alle Kälteeinflüsse, Macht aus der Leere, Magie der Zaubererkönige, Spezialwaffe: Frostzauberei (Gabenwürfel bei allen Frostzaubern, offensiv und defensiv)

Die Drachenkrieger (Handlanger, 10 Mann)

Stärke 2, **Geschicklichkeit** 1, **Verstand** 0 — **Lebensblut** 10
Raufen 1, **Nahkampf** 2, **Fernkampf** 1, **Ausweichen** 1 — **Leichte Rüstung** (Schutzwert 2)
Laufbahnen: Barbar 2, Seemann 2, Magier (Frosthexer) 0 (Arkane Macht 5)
Waffen: Zweihandaxt (W6+4), Frostodemwerfer (Strahlenpistole) (W6+1 und Stärke-Probe des Opfers notwendig, sonst erstarrt Opfer für W6 Runden; 10 Schuß, Aufladen durch Frostmagie ; Reichweite 10)

Die Eiswichtlein (Gesindel, 200 Mann)

Stärke 1, **Geschicklichkeit** 0, **Verstand** -1 — **Lebensblut** 5
Raufen 0, **Nahkampf** 1, **Fernkampf** -1, **Ausweichen** 0 — **Eisiges Fleisch** (Schutzwert 3)
Laufbahnen: Barbar 1, Seemann 1 — **Waffen**: Zwei Axthände aus Eis (W6+2)
Beschreibung: Untote, mittels des „Herz des Winters“ alchemistisch aus den Leichen der gefangenen Seeleute verformte Körper, hirnlos, ohne Selbsterhaltungstrieb. zäher als normales Gesindel. Sie können eisige Flächen ungehindert erklettern oder überqueren. atmen nicht, haben zusätzlich zu den normalen Händen noch „Axthände“ aus ihren Unterarmen ragend,und können unter Wasser ohne Nachteile kämpfen. Feuer macht einen Würfel mehr Schaden gegen Eiswichtlein.

Der „Eisdrache“

Der „Eisdrache“ ist kein Lebewesen, sondern die durch Eiszauber ausgebaute, schwimmende Eisberg-Festung der Frosthexe Ghandirah. Damit kann sie ganze Schiffe entführen, die Mannschaften zu Eiswichtlein machen, die Ladung rauben und die Schiffe unter Drachenkrieger-Kapitänen zu ihrer Flotte hinzufügen. - Die Karte ist ein senkrechter Querschnitt, 1 Kästchen = 5 Meter, rechts ist der „Bug“ des Eisbergs, dünne Wände nach außen sind von innen transparent und aus „nur“ 1 Meter dickem Eis. Die Temperatur im „Eisdrachen“ liegt unter dem Gefrierpunkt. Alle Schächte, Gänge und Räume haben ins Eis getriebene Handgriffe,Treppenstufen, Leitern und Wandplattformen mit hölzernen Zwischenböden, um die großen Eiskavernen auf ganzer Höhe nutzen zu können.

1 – „Notausgang“ – Hier hält Ghandirah eine Poad, der sie die Überreste der Schiffsbesatzungen verfüttert. Die Poad steht voll unter der Kontrolle der Frosthexe und wird ihren eventuellen Rückzug unter Wasser decken bzw. Fremde, die hier unter Wasser eindringen wollen, aufhalten.
2 – Lager –Regale bis unter die Decke mit Waren aus den geraubten Schiffent. Unteres Drittel unter Wasser, der Wasserspiegel reicht bis auf die Höhe des Bodens von Raum 4. Unter Wasser: Schacht nach Raum 1.
3 – Küche und Speisekammer – Für die lebenden Bewohner des Eisdrachen, „Eisfenster“ nach oben.
4 – Palast der Frosthexe – Mit verschwenderischem Luxus ausgestattetes Privatdomizil Ghandirahs. Alles an geraubten Wertsachen, Schmuck, Edelsteinen, wertvollen Stoffen ist hier zu finden. Auch viele düster Ritualgegenstände, alte Zaubererkönig-Folianten mit metallenen Seiten, anderes Zauberer- und Alchemisten-Utensil, sowie evtl. eine versklavte Prinzessin als Geisel und Gespielin der Frosthexe.
5 – Steuerzentrale und Unterkunft der Drachenkrieger – Unterkunft der noch nicht eigene Schiffe befehligenden, fanatisch loyalen Drachenkrieger . Von hier wird über alchemistische Konstrukte in der vorderen Eiswand, ein „Eisfenster“, der „Eisdrache“ gesteuert. Am Boden dieser Eiskaverne stehen stets 50 Eiswichtel bei den Enterluken einsatzbereit, um die Mannschaften gekaperter Schiffe zu töten.
6 – „Das Maul des Drachen“ – Von außen sieht dieser direkt auf dem Wasserspiegel befindliche Raum wie ein „Torbogen“ oder ein riesiges, breites Maul aus, hoch und breit genug, um Handelsschiffe und Kriegsgaleeren aufzunehmen. Wird ein Schiff in das Maul hineingesaugt, dann läßt das „Herz des Winters“ den „Eisdrachen“ etwas aus dem Wasser steigen, so daß das Schiff auf dem Boden des Mauls aufsetzt. Dann rutschen aus den Enterluken von Raum 5 Horden von Eiswichteln herab und massakrieren die Besatzung. Die Wertsachen und Waren werden geraubt und das leere, intakte Schiff an einen Drachenkrieger mitsamt einer Eiswichtelbesatzung gegeben und auf Raubzug ausgesandt.
7 – „Die Barracken“ – Alles unterhalb des Bodens von Raum 6 liegt unterhalb des Wasserspiegels. Alles voller Leichenteile eingespannt in Drahtvorrichtungen. Tote Seeleute werden hier in die untoten Konstrukte, welche Ghandirah spöttisch „Eiswichtlein“ nennt, umgebaut . Die „Reste“ verfüttert sie an die Poad in Raum 1. Im nur tief unter Wasser erreichbaren vorderen Abschnitt von Raum 7 lagern dicht auf dicht 150 „fertige“ Eiswichtlein, die nur einen gedanklichen Wink der Frosthexe zum Einsatz warten. Das Eis an der Front des Raums ist dünn, so daß die Eiswichtlein hier als Überraschungsangriff von unter der Wasserlinie etwaige Enterangriffe abwehren können. Mit dieser immer größer werdenden Armee sind bald auch Ziele an Land in Reichweite von Ghandirahs eisigen Klauen.
8 – „Das Herz des Winters“ – Ein legendäres Relikt der Zeit der Zaubererkönige, mit normalen Mitteln unzerstörbar. Es kann nur mit dem „Heißen Blut der Erde“ aus dem Kolvis-Vulkan vernichtet werden. Ein lebender, pulsierender Eiskristall in Herzform, mehr als eine Tonne schwer, entzieht allen Lebenden die Wärme (-1 LB pro Kampfrunde in Raum 8). Er erhöht die Wirkungsmacht von Frostzauberei enorm (-2 Punkte Arkane Macht bei Anwendung von Frostzaubern im „Eisdrachen“).

DOOMSDAY VAULT

Ein OnePage-Szenario für CTHULHU NOW

von Stefan Droste

Auf konkrete Spielwerte wird zugunsten besserer Konvertierbarkeit verzichtet. Sofern vorhanden können aber die „Pflanzen aus der Hölle“ aus dem *Malleus Monstrorum* (S. 138) eine nützliche Hilfe sein.
Inspirationen: Das Ding aus einer anderen Welt, The Happening, Der Nebel.

Vor wenigen Jahren wurde auf dem Polararchipel Spitzbergen (norw.: *Svalbard*) eine Art moderne Arche errichtet: Ein atombensicherer Tiefkühl-Bunker (*Vault*), in dem über zwei Milliarden Pflanzensamen aufbewahrt werden. Im Falle globaler Katastrophen soll dies das Überleben der Menschheit sichern.
Doch bringt er nun eben diese in tödliche Gefahr: Beim Bau wurde ein seit der Eiszeit im Permafrostboden gefangenes Wesen geweckt; eine Kreatur die am ehesten mit einem riesigen Pilzmyzel zu vergleichen ist, das die gesamte Insel durchzieht.
Dieses hat sich in der Zwischenzeit gut an die eisigen Bedingungen angepasst und ist durch einen Konstruktionsfehler in den Vault eingedrungen. Dort hat er sich aller Samen bemächtigt und verteilt seine bösartigen Sporen über der Insel, wo sie sich und nach in den Gehirnen aller Menschen einnisten.

Charaktere: Die Spieler übernehmen in diesem Szenario Charaktere, die mit einem wissenschaftlich-technischen Team von der Firma des Vault nach Spitzbergen fahren. Es können also ebenfalls Mitarbeiter sein, aber auch Journalisten, Politiker, Umweltschützer, Geldgeber, einheimische Führer etc.

1. „Willkommen in der Kälte!“
Die Charaktere kommen in Longyearbyen (ca. 2000 Einwohner), dem Hauptstädtchen Spitzbergens an. Gebracht werden sie von einem kleinen Eisbrecher, der *Barents*. Es ist arktischer Winter, die Temperatur bewegt sich um -15°C und die verschneite Landschaft ist in ewige Nacht getaucht – die Kälte ist eine stetige Gefahr!
Sie werden mit einem Großteil der Ausrüstung in einem Hotel untergebracht, während der Rest des Teams (NSC) zum Vault weiterzieht, um dort eine „Routinekontrolle“ vorzunehmen und die Büros bewohnbar zu machen, also aufzuheizen. Anschließend sollen die Charaktere nachkommen.

2. „Wo wollen denn alle hin?“
Als die Leute der Firma aber die vereisten Stahltore öffnen bricht die Hölle, die sich hier eingenistet hat, über sie herein. Das Wesen selbst sieht die Eindringlinge als Bedrohung und wird aktiv.
Die mit den Sporen infizierten Einwohner Longyearbyens verfallen einem seltsamen Wahnsin: Je nach Stärke des Befalls verlassen sie nach und nach (im Laufe des Szenarios) ihre Häuser und rennen in Richtung des Vaults los, wobei sie sich unterwegs ihre Kleider vom Leib reißen. Wer auf den 5 km nicht erfriert wird im Inneren des Bunkers von den monströsen Pflanzensymbionten getötet, die das Wesen aus den Samen geschaffen hat. So oder so dienen die Menschen dem Wesen als Dünger.

Wie die Charaktere mit dieser absurden Situation umgehen bleibt ihnen überlassen, die direkteste Bedrohung dürften aber von einem oder mehreren Eisbären ausgehen, die entgegen ihrer Gewohnheit in die Stadt kommen um die hilflosen Menschen zu fressen.
Die Charaktere sollten sich rasch Waffen und Schneemobile besorgen und werden wohl zum Vault fahren wollen, um nachsehen was dort vor sich geht, zumal jeder Kontakt zum Rest des Teams dort abgebrochen ist.

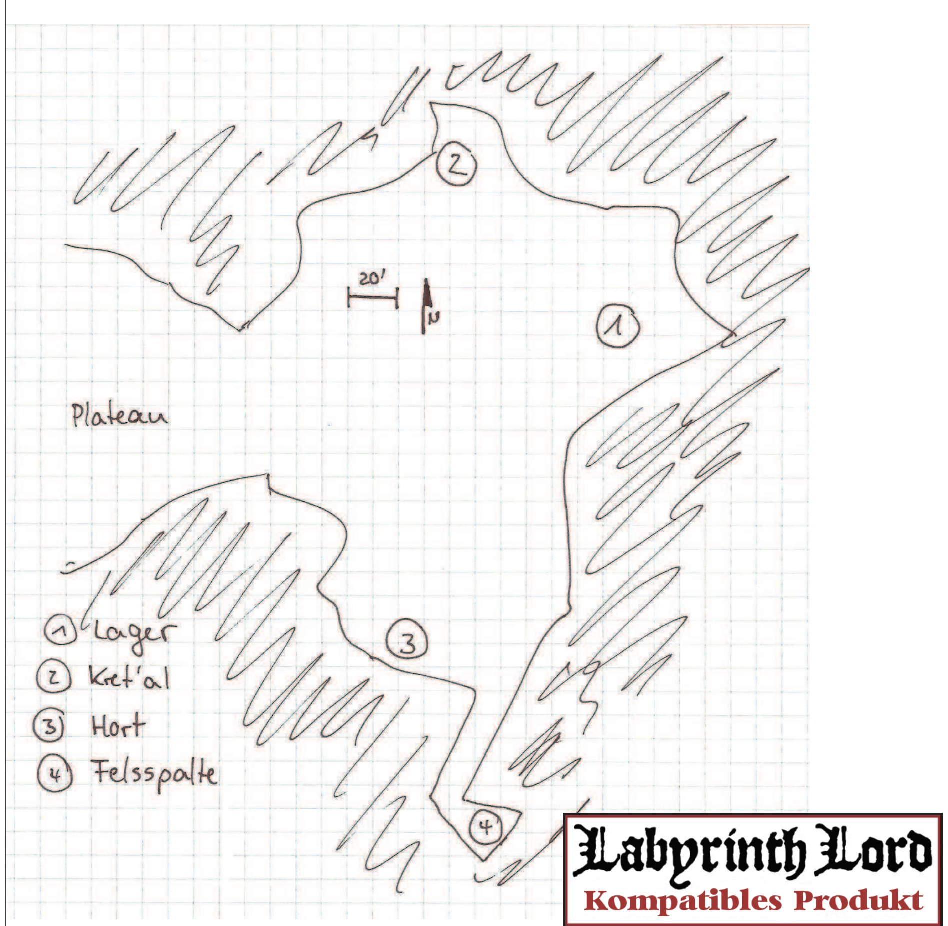
Um Hilfe rufen: Jeder halbwegs klar denkende Spieler wird möglichst rasch per Handy oder sicherer noch Funkgerät auf dem Festland Hilfe anfordern. Eine Abholung wird natürlich eine dramatisch angemessene Zeit brauchen. Und was bewaffnete Unterstützung der Streitkräfte bewirkt wird sich in Kapitel 4 noch zeigen...

3. „Oh Gott, sie sind überall!“
Dort angekommen sehen sie sich einem vom Pilzgeflecht überwuchterten Frosttresor gegenüber, in dem die aus dem Wesen hervorsprießenden Monsterauswüchse gerade dabei sind, die Körper der erfrorenen Menschen zu zerkleinern und zu überwuchen. Der Pilz hat daher keine Eile die Charaktere anzugreifen, es sei denn sie werden zu einer Bedrohung. Ein Kampf ist auf Dauer nicht zu gewinnen, die Regenerationskräfte des Pilzwesens sind immens und sein Leib erstreckt sich unterirdisch über dutzende Quadratkilometer!
Die Charaktere treffen hier aber auf einen Überlebenden des Teams, ein Wissenschaftler der sich im Büro verschanzt hat und halb wahnsinnig vor Angst ist. Er kann einige Informationen zur Natur des Pilzwesens mitteilen. Sofern die Charaktere es noch nicht vom Dorf aus getan haben können sie hier mit einem Funkgerät auch eine Fluchtmöglichkeit anrufen – sofern sie den Apparat aus der Mitte der Monstrositäten retten können.

4. „Wo bleiben die, verdammt?!“
Die Flucht von der Insel dürfte die beste Chance sein die die Überlebenden haben um der Sache ein einigermaßen glimpfliches Ende zu geben. Die Jagd zurück zum Hafen sollte allerdings nicht zu leicht gemacht werden, das nun gestärkte Wesen bricht überall aus dem Schnee hervor und formt seine dornenbewährten Pflanzensymbionten aus um noch ein paar Nährstoffbringer mehr einzusammeln. Eingekeilt zwischen Eis und dem Grauen müssen die Charaktere nun um ihr Überleben kämpfen bis der rettende Abtransport eintrifft.
Optional: Ein letztes As im Ärmel des Spielleiters kann, sofern dies irgendjemand eingeleitet hat, die sprichwörtliche „Kavallerie“ sein: Schwer bewaffnete norwegische Spezialeinheiten fliegen ein. Die wirklich entscheidende Frage ist aber: Wie werden sie sich verhalten? Entweder sie rücken dem Pilzmonster mit Flammenwerfern zu Leibe oder aber sie haben den Auftrag alle Zeugen des Scheiterns des teuren Projekts zu eliminieren...
Die Entscheidung dazu sollte der Spielleiter mit Rücksicht auf den Zustand der Charaktere sowie den gewünschten Grad an Schwierigkeit und Bösartigkeit wählen.

Stefan Droste schreibt für den Blog *www.cthulhu.de*.

EISKLAUE



Ein frostiger NSC für

„Labyrinth Lord – Herr der Labyrinthe"

von Moritz Mehlem

Der junge weiße Drache Eisklaue lebt im ersten Gebirge-Hex direkt nordöstlich des Dörfchens Larm auf der Karte auf Seite 141 des LL-Regelwerkes. Er ist zwar noch recht unerfahren und auch für einen Drachen nicht sonderlich mächtig, aber das gleicht er durch eine ausgesprochen hohe Intelligenz aus und versteht es, die Menschen, Zwerge und Elfen der Umgebung nicht gegen sich aufzubringen, sondern mit ihnen zu kooperieren – natürlich nur bis zu dem Zeitpunkt, an dem er mächtig genug ist, sie alle zu verschlingen.

Gerüchte in Larm (1W10)
1 E. sucht derzeit Abenteurer. (w)
2 E. Ist ein Freund der Menschen in Larm. (f)
3 E. ist schon lange tot, sein Hort ist vollkommen unbewacht. (f)
4 E.s Höhle liegt am Fuße der Trollberge. (f)
5 Nur der gut Vorbereitete erreicht die Höhle des Drachen (w)
6 E. hat einen Ork-Gehilfen. (w)
7 Es sind drei Drachen in der Höhle. (f)
8 E. ermordet jeden, der seinen Hort erblickt. (f)
9 Mit E. lässt sich verhandeln. (w)
10 E. ist zwar ein weißer Drache, verehrt aber trotzdem das Chaos. (w)

Eisklaue kann sowohl als Gegner als auch als Auftraggeber verwendet werden. Die Charaktere können ihn (auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen) bekämpfen oder sich zumindest zeitweise mit ihm zusammentun und verschiedene Aufgaben für ihn erledigen. Obwohl er an seinem Hort hängt, ist er bereit, für erwiesene Gefallen sehr gut zu bezahlen. Auch wird er kaum bis zu seinem Tode kämpfen, sondern (spätestens, wenn sein Adjutant tot ist und er nur noch 1/4 seiner Trefferpunkte besitzt) versuchen zu fliehen und wenn dies unmöglich erscheint, den Gegnern seinen Hort im Austausch für sein Leben anbieten.

Er residiert auf seinem noch nicht sonderlich großen Hort in einer Höhle dicht unter dem höchsten Berggipfel in den Ausläufern des Gebirges, den Trollzacken. Mit guter Kletterausrüstung erreicht man seinen Hort vom Fuß des Berges aus innerhalb von 2 kompletten Tagesreisen, ohne gute Kletterausrüstung oder fliegende Reittiere besteht gar keine Chance, zu Eisklaue zu gelangen.

Der Drache ist nicht alleine in seiner Höhle – sein orkischer Adjutant **Kret'al** (TP 7) befindet sich zu 80% der Zeit hier und bemüht sich, seinem Herrn und Meister jeden Wunsch von den Lippen abzulesen. Er besitzt einen Flugbesen, um sich alleine zur Höhle und von ihr weg bewegen kann. Nach einem verlorenen Duell zum Ende seiner Kindheit hin ist Kret'al schwer entstellt und der wohl hässlichste Ork, den es gibt. Im Laufe seines Lebens wurde er schon von drei verschiedenen Orkstämmen ausgestoßen, bevor er sich mit Eisklaue zusammentat, dem er nun seit knapp 7 Jahren treu ergeben ist. Der Ork ist in eine ***Lederrüstung+1*** gekleidet und kämpft mit einem ***Schwert+2***.

Die Höhle:
1 Hier liegt Eisklaue, wenn er sich in seiner Höhle befindet.
2 In dieser Ecke hat sich Kret'al häuslich eingerichtet. In einer kleinen Felsspalte hat er in einem Lederbeutel 130 GM versteckt.
3 Hier ist Eisklaues Hort aufgetürmt.
4 In dieser Felsspalte, die für Eisklaue zu schmal ist und die Kret'al nie interessiert hat, lässt sich mit der richtigen Ausrüstung noch einiges an Gold abbauen. An jedem Tag, den man hier arbeitet, findet man Gold im Wert von 2W10 GM bis hin zu maximal 280 GM.

Eisklaue: (junger weißer Drache)
(Ges. C; Bew 90' (30'); Fliegen 240' (80'); RK 3; TW 4; APR 3 oder 1 (2 Klauen und 1 Biss oder Odemwaffe); Schaden 1W4, 2W4, 2W6; RW Käm 4; Moral 7; EP 190; Wahrscheinlichkeit für Schlaf: 20%; Form: Kegel; Typ: Kälte; Reichweite: 80x30'; Sprüche: 4 Magisches Geschoss)*
Hort: 20000 SM, 2000 GM, 800 PM, Trank der Wasseratmung, Schriftrolle Magiebann, Ring der Täuschung, Schutzring+2, Kettenhemd+2, Schwert+1 "Flammenzunge"

Erscheinungsbild: Bei diesem Buch handelt es sich um einen schweren Folianten, etwa 30 × 45 cm groß und etwa 10 cm dick. Es ist in feines, blau gefärbtes Leder gebunden, das aus der Haut von Frostsalamandern hergestellt wurde, und die Ecken des Buches sind mit Beschlägen aus kunstfertig getriebenem Silber verstärkt. Der Titel des Buches – „Grimmoire of Ice“ – ist in eingestanzten, mit Silberfarbe ausgemalten Lettern auf dem Buchrücken und der Titelseite zu lesen, ansonsten ist das äußere Erscheinungsbild eher schmucklos. Es ist im Normalfalle mit einer Art Gürtel aus dem gleichen, blauen Leder verschlossen.

Unabhängig von der Umgebungstemperatur geht eine ständige Kälte von dem Buch aus, die selbst im Hochsommer Raureif auf dem Ledereinband hinterlässt und manchmal sogar kleine Eiszapfen am Buchdeckel bildet. Die Kälte ist zwar nicht stark genug, um Schaden in irgendeiner Form zu verursachen, aber sie lässt sich das Buch bei Berührung mit der bloßen Hand harsch und schneidend anfühlen.

Historie: Die genaue Herkunft des Buches lässt sich leider genauso wenig zurückverfolgen, wie auch der Autor. Es wurde vor etwa einem Jahrhundert in der größten Bibliothek des Landes erstmals katalogisiert. Manche Gelehrte spekulieren, dass es gar nicht von dieser Welt stamme, sondern aus einer Existenzebene der ewigen Kälte, oder dass es von einer Art Eisdämon geschrieben wurde. Dies ist natürlich alles Unsinn – es wurde von einem gnomischen Magier verfasst, welcher eine unsägliche magische „Erfindung“ in seinem Inneren niederschreiben wollte …

Inhalt: Zum einen ist das Buch eine sehr schöne Gelegenheit für den Spielleiter, das Repertoire seiner Magier um Eis- oder Kältezauber zu ergänzen. Viel interessanter ist jedoch eine Abwandlung des Rituals zur Beschwörung eines Wasserelementars, welches der Autor in den Seiten des Buches darlegt: die Beschwörung eines solchen Elementargeistes in eine Umgebung, in der Wasser nur in festem Aggregatzustand als Eis oder Schnee vorhanden ist – anstatt in das sonst übliche, flüssige Wasservorkommen hinein. Eigentlich funktioniert das gar nicht, aber dieser Gnom hat da einen kleinen Trick entdeckt, mit dem es doch geht …

Die wahre Natur der Dinge: Natürlich wäre die Erfindung eines Gnoms keine richtige Erfindung eines Gnoms, wenn die Sache nicht einen kleinen Haken hätte. Bei der ersten Beschwörung eines solchen „Schnee-Elementars“ ist leider ein kleiner Splitter eines bösen Elementargeistes in das Buch gefahren und sitzt nun dort fest – ganz im Sinne von Terry Pratchett ist es also nicht der Inhalt des Buches, den man fürchten sollte, sondern das Buch selbst! Das Buch verfügt über Intelligenz und über einen Drang, Böses zu tun und Vernichtung zu säen … So ist es immer auf der Suche nach einem fähigen Magier, den man dazu verleiten kann, mit den in seinen Seiten verborgenen Geheimnissen Unheil anzurichten.

Die Werte: Das Buch hat IN 14, WE 10 und CH 14 und kann die Gemeinsprache sprechen, obwohl es das nur in sehr seltenen Fällen auch macht. Es kann alles in einem Umkreis von 40 Metern um sich herum wahrnehmen, hat 10 Fertigkeitsränge in Bluffen und kann einmal am Tag den Spruch *Suggestion* auf seinen Besitzer anwenden. Das Buch ist von chaotisch böser Gesinnung.

Das „Schnee-Elementar“: Je nach Spielstil kann das Elementar entweder als grob humanoide Masse aus aufgetürmtem Eis und herumwirbelndem Schnee erscheinen, oder als ein aus drei großen Kugeln geformter Schneemann.

Für die Statistiken können die Werte des normalen Wasserelementars aus dem Monsterhandbuch herangezogen werden, allerdings mit folgenden Veränderungen:

- Das Wesen hat zusätzlich die Kategorie [Kälte].
- Das Elementar behält auch dann seinen +1 Bonus, wenn es an Land ist, aber mit Schnee oder Eis in Verbindung steht.
- Zusätzlich zu seinem normalen Nahkampfangriff kann das Elementar auch große Brocken aus Eis und Schnee im Fernkampf werfen (gleicher Schaden, Angriff benutzt GE anstatt ST, Basisreichweite ist die doppelte Körperhöhe).
- Statt des Strudels kann sich das Elementarwesen in einen Schneesturm verwandeln, der wie der Wirbelwind des Luftelementars behandelt wird, außer dass das Schnee-Elementar nicht fliegen kann sondern Kontakt zum Boden halten muss.

Und endlich – das Abenteuer: Das Buch wurde aus der Bibliothek entwendet! Ein junger und ehrgeiziger Magier hat es mitgehen lassen und experimentiert nun in der Stadt – es ist tiefster Winter und die Schneewehen türmen sich meterhoch – mit der Beschwörung von Schnee-Elementaren herum. Diese greifen die Bevölkerung der Stadt an, ramponieren die Häuser und töten wehrlose Menschen.

Die SC werden nun entweder mit der Aufdeckung des Diebstahls und der Wiederbeschaffung des Buches beauftragt (oder haben vielleicht selbst Interesse an dem Buch), was also zu einem kleinen Kriminalfall und einer Schnitzeljagd durch die Stadt führen könnte, und/oder sie müssen eingreifen, um die Bevölkerung von den marodierenden Elementaren zu schützen, also ein eher kampflastiges Szenario.

Wie dem auch sei finden sie natürlich am Schluss heraus, dass der arme Magier unschuldig ist und – Überraschung – durch ein von bösen Geistern beseeltes Buch gesteuert wird …



Cosmic-Patrol-Mission - Krieg den Eispiraten



Dies ist ein Wettbewerbsbeitrag für den One-Page-Wettbewerb „Winter-Einseiter“ erstellt von Frank „Zornhau“ Falkenberg. Das diesem Winter-Einseiter zugrunde liegende Regelsystem ist **Cosmic Patrol** von Catalyst Games, ein Pulp-Science-Fiction-Rollenspiel mit während der Spielsitzung wechselnden Spielleitern. (Eine Systemvorstellung gibt es in diesem Blog-Artikel Cosmic Patrol – Hier rotiert der Spielleiter! auf meinem Blog, siehe auch http://www.cosmicpatrol.com/.)

MISSION

Eingehende Nachricht der **Wolkenstation (Venus-Orbital-Kommando)** über Jupiter-Außen an Cosmic-Patrol-Kreuzer im Sektor Callisto:

Mit sofortiger Wirkung: Alle bisherigen Aufträge zurückstellen. Umgehend Landung auf Jupitermond Callisto (siehe angehängte Kosmo-Koordinaten).

Mission: Die dortige Handelsstation der Großen Union wurde von über die stürmischen Eisebenen ziehenden Piraten auf Eisseglern überfallen. Die fünfköpfige Handelsdelegation wurde an einen unbekannten Ort verschleppt.

Darunter auch **Thejah Vhoris**, die Tochter des Venusischen Obersten Wissenschaftlers.

Die Handelsdelegation ist zu befreien, insbesondere ist Thejah Vhoris unbeschadet zur Wolkenstation zurück zu bringen. Zur Beendigung der Piratenbedrohung ist Vorgehen ohne Pardon ausdrücklich zugelassen.

Venus-Orbital-Kommando Ende.

MISSIONSZIELE

- Den Stützpunkt der Piraten entdecken.
- Theja Vhoris befreien.
- Die anderen Mitglieder der Handelsdelegation retten.
- Den Grund für die Verschleppung herausfinden
- Die Piratenbedrohung beenden.

EINSATZWORTE (Cues)

Jupiter > Anflug auf Callisto > Eisplanet > Handelsstation > Verwüstung > friedfertige Jupiter-Barbaren > Kampfspuren > Eissegler > Eispiraten > heftige Stürme > keine Verfolgung aus der Luft möglich > Spur aufnehmen > Piraten-Patrouillen > rasante Verfolgungsjagd > Entermanöver > Eismonster > fremdartige, uralte Ruinen > gefährliche Eisschluchten > unübersichtlich > geheimer Unterschlupf > lang verlassene Hafenstadt > Alien-Technologie > sehr fremdartig > gefährlich! > Killbots!!

STICHWORTE (Tags)

Jupiter > Callisto > Eisplanet > Extreme Kälte > Jupiter-Barbaren > Heftigste Eisstürme > Uralte Ruinen > Unübersichtliche Eis-Schluchten > hohe Eis-Canyons > Eispiraten > Eissegler > Hinterlassenschaft mysteriöser Aliens > Killbots

Anmerkung: Alle Spielwerte der aufgeführten NSCs (Barbaren, Piraten, Killbots) sind im Grundregelwerk Cosmic Patrol zu finden. Eismonster muss man sich selbst mit Werten versehen oder das Sargasso-Monster aus dem Grundregelwerk verwenden.

ERÖFFNUNGSTEXT

„Auf dieser stürmischen Eiskugel können wir unsern Kreuzer nicht einsetzen. Wir müssen raus in die Kälte! Zu Fuß! Macht Euch schon mal warme Gedanken.“

„Die Barbaren hier bauen Eissegler, die bei dem ewigen Sturm irrsinnig schnell werden. Wir sollten uns einen organisieren und den Eispiraten nachsegeln. Nur wolang?“

„Was können diese Weltraumsäue nur mit einer friedlichen Handelsdelegation wollen? Warum die Entführung, statt sie zu töten und die Wertsachen zu raffen?“

DIE SITUATION

Die Handelsstation der Großen Union auf Callisto dient dazu die dortigen, aggressiven Barbarenstämmen mittels Tauschhandel milde zu stimmen, damit sie späterer Erkundung der mysteriösen Ruinenstädte auf Callisto nicht im Wege stehen. Diese Ruinen sind älter als alle anderen Funde im Sonnensystem, nur machen die Barbaren und die Piraten (und manchmal ist das ein und dasselbe) jede Erkundung zunichte.

FEINDE/HINDERNISSE

Szene 1: Die von Eisstürmen umtoste Handelsstation liegt in Trümmern vor Euch. Alle Materialien, welche die Piraten übrig gelassen haben, werden gerade von den lokalen Barbarenfamilien geplündert. Diese lassen sich die gute, kampflose Beute nicht gerne entgehen. Überall gibt es Kampfspuren und die tiefen Kufenspuren der Eissegler der Piraten. Um bei den Stürmen die Spur der Entführer aufzunehmen, ist Euer Kreuzer nicht geeignet. Ihr braucht einen Eissegler, wie ihn die lokalen Barbaren verwenden …

Szene 2: Die halsbrecherisch schnelle Fahrt über die stürmischen Eisebenen bringt Euch durch tückische Schluchten – oder gar Ruinen? Hier lauern (neben riesigen Eismonstern) auch die Vorposten der Piraten auf allzu neugierige Verfolger. Vielleicht sollte man sie mal „höflich“ nach der Lage ihres Unterschlupfes fragen?

Szene 3: Der Weg zum Unterschlupf führt in hohe Eis-Canyons. Mal Windstille, dann wieder brutale Böen. Hier ist die Basis der Eispiraten, eine ehemalige Hafenstadt eines seit Zeitaltern gefrorenen Meeres. Diese liegt am Fuße einer gigantischen Steinstruktur, die man auf den ersten Blick im Schneegestöber für einen Berg halten könnte, die aber künstlichen Ursprungs ist. Ihr müsst hier Zugang finden und nach den Entführten suchen.

Szene 4: Die Entführten sind in der zyklopisch-unheimlichen Steinstruktur um dort die seltsamen Anlagen der Struktur in Betrieb zu nehmen. Der Piraten-Führer spekuliert auf mächtige Alien-Waffen, die ihn wirklich gefährlich machen sollen. Die grauenhaft verzerrten Reliefs an den Wänden zeugen von Kampf und Krieg, aber … Beim Aktivieren des Generators treten aus bislang solide wirkenden Steinportalen (in Wirklichkeit Teleportertore) rot-metallische KILLBOTS und beginnen Piraten, Entführte, einfach alle Anwesenden zu töten! - Nutzt die Gelegenheit zur Flucht mit den Geiseln, schüttelt etwaige Verfolger ab und flieht mit Eurem Cosmic-Patrol-Kreuzer!

Die Kristalle der Götter

ein Erzählrollenspiel
von Marc Geiger

Mit der Eiszeit kamen die Vampirfürsten, wunderschön anzusehen mit ihren mandelförmigen Augen matter Schwärze, der fahlen Haut und einem Haar wie Schnee. Sie errichteten gewaltige Festungen des Eises und machten sie zu ihrem Refugium des Bösen. Ein Menschenreich um das andere wurde von den Vampiren und ihrer Brut, den Wiedergängern unterworfen und versklavt und es hätte wohl die letzte Stunde der Menschheit geschlagen, wären nicht die sterbenden Götter gewesen, die gerade, im Dahinscheiden begriffen, die letzten Reste ihrer vergehenden Lebensenergie in mannsgroße Kristalle bannten und diese den übrigen Menschenfürsten zum Geschenkt machten. Weder einem Vampirfürsten, noch einem seiner Brut ist es möglich, den Bereich von 20 Kilometer um den Kristall zu betreten und so waren einige wenige Städte als Nexus der Zuflucht für die Menschen geschaffen.
Doch viel zu schnell ereilte das Schicksal die Stadt Himmelswall. Ein von den Vampirfürsten versklavter Adept verschaffte sich Zutritt zur Kammer des Kristalls und war im Begriff diesen mit einem unheiligen Ritual zu zerstören. Zwar konnten die Kristallwächter den Adepten erschlagen, doch sein Ritual war bereits so weit fortgeschritten, dass der Kristall Sprünge bekam und die rauchige Lebenskraft der Götter langsam zu entweichen begann. Im selben Augenblick wird die Stadt bereits belagert, denn zwei Vampirfürsten haben Himmelswall mit ihren Truppen umschlossen und warten geduldig darauf, dass der Kristall die letzte Energie entlässt.
Nur ein mächtiges Ritual kann den Kristall versiegeln, doch das Wissen darum liegt gut verborgen in der Bibliothek von Armanth, welche wiederum in der Stadt Schwarzstein liegt, einem Ort unter der Kontrolle des Vampirfürsten Bardomath.

Die Geburt der Charaktere

Wähle drei der nachfolgenden Pfade und füge dem ersten Pfad sechs mögliche Talente, dem zweiten Pfad vier mögliche Talente und dem dritten Pfad zwei mögliche Talente hinzu. Es dürfen pro Pfad nur Talente gewählt werden, die auch dem Pfad angehören. Die Pfade mit den entsprechenden Talenten sind:

Adept: *Alchemie, Beschwörung, Blitzmagie, Bündelung, Erkenntnis, Feuerzauber, Gebildet, Gedanken, Geschoss, Nekromant, Schutz, Schweben, Sturmmagie, Unsichtbarkeit, Wahrnehmung*

Diplomat: *Ablenkung, Adel, Ausstrahlung, Befehlen, Bestechung, Charisma, Etikette, Geschichte, Handeln, Motive erkennen, Rethorik, Irreführen, Täuschen, Versteckte Andeutungen, Verwaltung*

Handwerker: *Arbeit, Architekt, Ausdauer, Belagerungswaffen, Gerben, Graben, Hammer, Holz, Metall, Pickel, Reparieren, Sabotage, Schmieden, Statik, Stein*

Kundschafter: *Alte Sagen, Geographie, Jagen, Lautlos, Nahrung, Pflanzen, Reflexe, Monster, Ruinen, Orientierung, Sprachen, Spuren, Tarnung, Tiere, Wetter,*

Krieger: *Armbrust, Axt, Bedrohen, Bogen, Duellieren, Entwaffnen, Handgemenge, Ringen, Schwert, Speer, Stark, Taktik, Verteidigen, Zweihänder, Zwei Waffen Kampf,*

Mystiker: *Astrologie, Gifte, Heilige Ausstrahlung, Heilkunde, Heilmagie, Okkultismus, Kräuterkunde, Krankheiten, Religion, Segen, Seuche, Tarot, Tierempathie, Weise, Zweites Gesicht,*

Trickser: *Akrobatik, Bluffen, Dolchkampf, Fälschung, Fallen, Fingerfertig, Geschickt, Schleichen, Schlangenmensch, Scharfsinnig, Schlösser, Taschendieb, Unauffällig, Verkleiden, Verstecken*

Es ist durchaus möglich, weitere Pfade und Talente zu generieren. Die obige Listen sind lange nicht erschöpft.

Anschließend wählt jeder Spieler drei Leidenschaften für seinen Charakter. Zwei Leidenschaften erhalten einen Wert von 2 (stark) und eine Leidenschaft einen Wert von 1 (schwach). Eine Leidenschaft kann alles möglich sein, was dem Spieler gefällt (natürlich nach Absprache mit dem Spielleiter). So könnte er sich dazu bestimmt fühlen, einen Gefährten mit seinem Leben zu schützen, könnte Rachegelüste gegen ein bestimmtes Volk hegen, einen Hang haben, andere zu unterdrücken oder einen Schwur geleistet haben, den er auf keinen Fall brechen darf. Wichtig ist jedoch, dass mindestens eine Leidenschaft mit einem Wert von 2 eine Beziehung zu einem anderen Charakter darstellt.

Zusammenfassung der Regeln

Hindernisse*:* Wenn die Spieler Hindernisse bewältigen wollen, müssen sie würfeln. Der Spieler nimmt einen Würfel. Für jedes passende Talent, das der Spieler besitzt und ihm hilft das Hindernis zu bewältigen, darf er einen weiteren Würfel nehmen. Zuletzt darf er sich so viele Würfel aus seinem Würfelvorrat nehmen, wie er will (jeder Spieler hat einen Würfelvorrat entsprechend der Summe aller Leidenschaftspunkte. Anfangs also 5 Würfel).

Der Spieler würfelt die gewählten Würfel. Jeder Würfel, der eine 1, 2 oder 3 zeigt zählt als Erfolg. Die Anzahl der nötigen Erfolge hängt vom dem des Spielleiters auferlegten Schwierigkeitsgrad ab (gewöhnlich 2).

Schwierigkeitsgrade: 1 Leicht – 2 Normal – 3 Schwer – 4 Sehr Schwer – 5 Extrem Schwer.

Wenn der Spieler das Hindernis bewältigt, werden alle gewürfelten Würfel entfernt (inklusive der Würfel aus dem Würfelvorrat des Spielers).

Wurde das Hindernis nicht bewältigt, kann der Spieler die Würfel aus seinem Würfelvorrat behalten (die zusätzlichen verfallen) plus einem zusätzlichen Würfel. Dafür wird der Spielleiter die Situation eskalieren lassen.

Spielerzustände: Wenn die Umstände es erfordern, oder wenn ein Wurf auf ein Hindernis fehlschlägt, belegt der Spielleiter den Spieler mit einem Zustand. Zustände sind etwa: Verletzt, Tot, Gefangen, Verschollen, Gejagt, Gehasst, Wütend, Erschöpft usw.
Wenn einem Spieler ein Zustand auferlegt wird, sollte er sich diesen auf seinem Charakterblatt notieren und beschreiben, wie es dazu kommt.

Einem andern Spieler helfen: Sollte es einem Spieler möglich sein, einem anderen Spieler bei einem Hindernis zu helfen, kann dieser dem anderen Spieler einen Würfel von seinem eigenen Würfelvorrat geben. Der Spieler beschreibt, wie er helfen will. Sollte dem anderen Spieler dann bei der Bewältigung des Hindernisses kein Erfolg beschieden sein, erhält der helfende Spieler den Würfel zurück. Gelingt die Bewältigung des Hindernisses, ist der Würfel verloren.

Leidenschaften: Sollte ein Spieler seiner Leidenschaft folgen, erhält er Erfahrungspunkte (EP) in Höhe des Wertes der Leidenschaft (also 1 oder 2 EP).Sollte der Spieler in Gefahr geraten, weil er seiner Leidenschaft folgt, erhält er den doppelten Wert seiner Leidenschaft in EP. Wenn der Charakter eines Spielers 5 EP gesammelt hat, kann er diese ausgeben, um entweder ein neues Talent eines ihm bekannten Pfades zu erlernen, einen neuen Pfad beschreiten, dem er noch nicht folgt, eine Leidenschaft von Wert 1 auf 2 erhöhen (und somit den Würfelvorrat) oder eine neue Leidenschaft mit einem Wert von 1 hinzufügen (und somit den Würfelvorrat um 1 erhöhen).

Eine Leidenschaft aufgeben: Sollte es sich ergeben, dass ein Charakter eine Leidenschaft aufgibt, so wird sie gestrichen (denke daran, dass sich auch der persönliche Würfelvorrat verringert) und der Spieler erhält 10 EP für seinen Charakter. Das Aufgeben einer Leidenschaft steht für die Weiterentwicklung des Charakters. Es steht ihm dennoch zu, eine neue Leidenschaft für die erhaltenen EP zu erwerben. Es sollte allerdings spielerischen Sinn ergeben, warum ein Charakter eine Leidenschaft aufgibt, bzw. sich eine neue Auferlegt.

Erholung: Wenn ein Spieler mit einem anderen Spieler eine Erholungsszene ausspielt, kann er entweder seinen Würfelvorrat wieder auf sein Maximum auffüllen, oder einen Zustand entfernen. Bei einer Erholungsszene werden zumeist gegenseitig persönliche Fragen gestellt (im Charakterspiel versteht sich), etwa: „Warum hast du dieses Leben gewählt“, oder „Liebst du Andara?“ und „Welche Schmerzen hast du beim Erlernen der Magie durchlitten?“ usw.
Bei Erholungsszenen kann es sich auch um Rückblenden aus dem Leben eines Charakters handeln oder alles andere, was für Spieler und Spielleiter ausreichend ist.

Das Spiel leiten

Hinweis für den Spielleiter: Der Spielleiter sollte nicht wie bei herkömlichen Rollenspielen das Abenteuer ins kleinste Detail ausarbeiten und vorausplanen. Vielmehr legt er den Verlauf der Geschichte in die Hände der Spieler. Hilfreich hierbei ist es, Fragen an die Spieler zu stellen. Beispiel: Anatara (Ein Spielercharakter) lässt sich voller Leidenschaft mit Ordan ein (ein anderer Spielercharakter). Im Geheimen ist allerdings Tarman in Anatara verliebt (ein weiterer Spielercharakter). Der Spielleiter könnte also den Spieler von Tarman fragen: „Wie reagierst du, als du bemerkst, wie Antara und Ordan sich leidenschaftlich küssen? Bleibst du ruhig?“ Und wenn er nicht ruhig bleibt: „Was sagst du zu Anatara? Gestehst du deine Gefühle? Wie verhältst du dich gegenüber Tarman? Wirst du gar gewalttätig?“
So könnte die Situation eskalieren und außerordentlich interessante Hindernisse schaffen.

Mögliche Fragen:
„Fürchtet sich jemand vor dem Anblick der Wiedergänger?“
„Küsst ihr euch öffentlich, oder haltet ihr eure Liebe geheim?“
„Weißt du etwas über die Einwohner der Ortschaft? Was sind das für Menschen? Sind es überhaupt Menschen?“
„Das Vorhaben klingt interessant? Was ist der erste Schritt?“
„Nimmt der Schneesturm an Intensität zu? Könnt ihr überhaupt noch die Hand vor Augen sehen?“

Um das Spiel am Laufen zu halten, sollte der Spielleiter Fragen stellen. Es ist auch seine Aufgabe, den Spielern zuzuhören, Dinge aufzugreifen, umzuformen und zu sehen, was daraus werden kann.

Der Spielleiter sollte also zuhören und Dinge wieder aufgreifen, interessante Hindernisse erschaffen, entscheiden wann es notwendig wird zu würfeln und Zustände den Umständen entsprechend auferlegen.

Grundsätzlich sind die Charaktere der Spieler kompetent und effektiv und es ist ihnen möglich, beinahe alles zu erreichen. Der Spielleiter sollte sie nicht bei jeder Kleinigkeit würfeln lassen. Meistens reicht es einfach „ja“ zu sagen, zuzuhören und Fragen zu stellen, wie oben beschrieben. Dennoch sollte der Spielleiter aufmerksam gegenüber Hindernissen sein, die sich im Spielverlauf stellen könnten. Durch das Stellen der Fragen an die Spieler sollte es dem Spielleiter leicht fallen ein Hindernis zu erkennen.

Hindernisse können Personen sein (Eisräuber, von Vampiren versklavte Menschen), das Wetter, Monster (Wiedergänger, Säbelzahnlöwen), Situationen (einbrechende Gebäude, Feuer, gejagt werden, jemanden von etwas überzeugen) oder alles mögliche. Wenn ein Charakter etwas versucht, für das er keine Talente hat, gibt es schon ein Hindernis: Mangelnde Kenntnis und Training. Clevere Spieler werden auch Dinge tun, die sie nicht können, um mehr Vorratswürfel zu erhalten.

Zustände: Ein Zustand schränkt die Spieler ein, wenn sie etwas über ihren Charakter sagen wollen. Zustände zeigen jedem, worauf zu achten ist und was passiert. Wenn ein Spieler also keine Ahnung hat, wie sich sein Charakter verhält, könnte er auf sein Charakterblatt schauen und sehen, dass dort „Wütend“ steht. Er überlegt also auf wen er wütend ist, warum und reagiert entsprechend. Für den Spielleiter stellen Zustände Möglichkeiten dar und zeigen auf, was ein Charakter tun kann. Er stellt etwa fest, dass Tarman verletzt ist und beschließt, dass die Säbelzahnlöwen von seinem Geruch angelockt werden und die anderen Charaktere ignorieren. Manchmal kann ein Zustand auch zu einem Hindernis werden, das der Spieler bewältigen muss.

Hindernisse und Gefahren

Es liegt also an den Spielercharakteren, nach Schwarzstein zu reisen, um das Ritual zu finden. Dabei müssen sie nicht nur den Belagerungsring um Himmelswall durchbrechen und sich den Gefahren der eisigen Wildnis stellen. Sie brauchen einen Plan, wie sie in die versklavte Stadt dringen können und die Bibliothek unbescholten betreten und auch wieder unversehrt entkommen. Anbei mögliche Hindernisse mit den entsprechenden Schwierigkeitsgraden.

Aus Himmelswall ausbrechen: König Edmar von Himmelswall wählt seine fähigsten Recken (die Charaktere), um die Aufgabe zu bewältigen. Sie haben nicht viel Zeit, denn in wenigen Tagen wird die Göttliche Energie aus dem Kristall entwichen sein.

Hindernisse: Durch den Belagerungsring des Vampirfürsten schleichen 2. Durch den Vampir versklavte Soldaten bekämpfen 2. Wiedergänger des Vampirfürsten bekämpfen 3. Wiedergänger und Soldaten bekämpfen 4. Vor dem Vampirfürsten und seinen Schergen fliehen 3.

Eskalation: Alarm wird ausgelöst. Soldaten und/oder Wiedergänger erscheinen. Ein oder mehrere Charaktere werden gefangen.

Die Reise durch die Wildnis: Die Landschaft besteht aus eisigen Bergen und Tälern, überzogen mit uraltem Nadelgehölz. Schneestürme treten in unregelmäßigen Abständen auf.

Hindernisse: Schutz vor einem Schneesturm finden 2. Nahrung in der kargen Wildnis finden 2. Mammuts jagen 4. Nicht die Orientierung verlieren 1.

Eskalation: Ein Charakter wird in einem Schneesturm verloren. Die Charaktere leiden an Hunger und Erschöpfung. Bei der Mammutjagd wird ein Charakter verletzt. Die Charaktere verlaufen sich in der Wildnis.

Hinterhalt der Säbelzahnlöwen: Während die Täler von Mammutherden durchzogen werden, lauern in den alten Wäldern die weißen Säbelzahnlöwen.

Hindernisse: Sich wehren, wenn die Säbelzahnlöwen aus dem Hinterhalt angreifen 3. Fliehen 2. Auf einen Baum klettern 2.

Eskalation: Ein Charakter wird schwer verletzt oder gar getötet.

Angriff der Eisschlange: Ein gefährliches, gewaltiges Wesen durchstreift die eisige Wildnis. Ihr 30 Meter langer Leib bohrt sich durch die verschneite Landschaft und überrascht ahnungslose Reisende.

Hindernisse: Flüchten 4. Die Schlange töten 5. Vermeiden, von den gewaltigen Kiefern gepackt zu werden 2.

Eskalation: Ein Charakter wird von der Eisschlange gepackt und in ihren Bau geschleppt (Verschleppt).

Räuber der eisigen Lande: Viele Menschen unterstehen weder den Vampirfürsten, noch den Menschenkönigen und durchstreifen die Lande nach Beute.

Hindernisse: Die Räuber bekämpfen 3. Fliehen 2. Verhandeln 3. Die Räuber mit einem Trick hereinlegen, um sie in eine ungünstige Position zu bringen 3.

Eskalation: Ein Charakter wird als Geisel genommen (Gefangen)

Die Bibliothek in Schwarzstein finden: Die Stadt ist von dem Vampirfürsten Bardomath versklavt worden und wurde zu seinem Sitz gewählt. Die dunkle Eisfestung ragt wie ein drohender Schatten des Unheils über den Häusern der Bewohner auf. Schreie Gequälter dringen aus den überfüllten Gefängnissen der Stadt und die Menschen auf den Straßen begegnen einem Jeden mit Misstrauen.

Hindernisse: Die Wachen am Stadttor bestechen 2. Unbemerkt über die Stadtmauer klettern 3. Die Straßen beschreiten, ohne Verdacht zu erregen 2. Die Stadtwachen bekämpfen 3. Den Stadtwachen entkommen 2. Die Bibliothek finden 2.

Eskalation: Ein oder mehrere Charaktere werden gefangen und gefoltert.

Das Ritual in der Bibliothek finden: Die Bibliothek wird von mehreren Wiedergängern bewacht und einem Feueradepten unter dem Befehl Bardomaths nach Hinweisen zur Zerstörung der Kristalle durchsucht.

Hindernisse: Unbemerkt durch die Hallen der Bibliothek schleichen 3. Die Wiedergänger bekämpfen 2. Den Feuerbällen des Adepten ausweichen 3. Das magische Schutzschild des Adepten durchdringen 3. Das Ritual zwischen den Schriftrollen finden 3.

Eskalation: Die Feuerbälle des Adepten enzünen die Bibliothek. Das Feuer breitet sich unkontrollierbar aus.

Das Ritual anwenden: Einmal gefunden, muss das Ritual entschlüsselt und in Himmelswall auf den Kristall angewendet werden.

Hindernisse: Das Ritual entschlüsseln 2. Das Ritual durchführen 3. Das Ritual beschleunigen 4.

Eskalation: Das Ritual wird nicht rechtzeitig beendet oder durchgeführt. Der Kristall bricht zusammen. Der Vampirfürst und seine Brut stürmen die Stadt.

Ein Runenlied von Sturm und Schnee

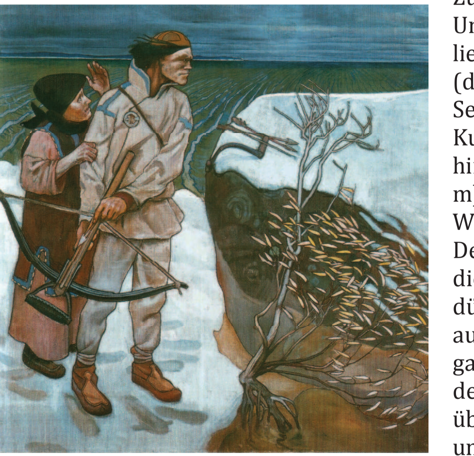
"Ainoatytär! Der Schuft hat sie entführt, haltet ihn auf!" - Es verhieß nichts Gutes, dass Untamos Sippe an dem einen und ihre barbarische Rivalen, die Sippe Kalervos, an dem anderen Vellamo-Ufer ihre Winterlager aufschlugen. Nun hat Kullervo, der Spross Kalervos, im Trubel der Wintersondwendfeier Untamos einzige Tochter Ainoatytär entführt und jagt in seinem Rentierschlitten über das windgepeitschte Eis des Vellamosees. Untamos Krieger gleichen gerade eher einem Haufen betrunkener Hühner als trinkfesten Hühnen. Hoffentlich sind Untamos Gäste geistesgegenwärtig genug, Ainoatytär abzufangen, bevor sie innerhalb der Palisaden Kalervos gelangt und einen größeren barbarendiplomatischen Eklat auslöst.

Die Verfolgungsjagd
Auf die Schnelle stehen nur wenige Fortbewegungsmittel bereit (Voraussetzung: geeignete Fertigkeit wie Reiten, Wagen lenken, Tiere führen): ein gesatteltes Pferd, ein ungesattelter Reitelch und ein Schlitten, die schwerfälligen Zugpferden bereits eingespannt. Einen Hunde- oder Rentierschlitten bereit zu machen ist denkbar, kostet jedoch etwas Zeit (s. Fortbewegungstabelle).

Fortbewegungstabelle

Bereich	Geländewurf	Weg	Rentier-/ Elchschlitten	Hundeschlitten	Pferdeschlitten	Reitpferd/ Reitelch	zu Fuß (Joggen)
Untamobucht	1W8	140 m	2 R.	2 Runden	4 Runden	2 Runden	4 R.
Route 1	1W10	500 m	7 R.	7 Runden	14 R.	7 Runden	14 R.
Route 2	1W6+2	650 m	9 R.	9 Runden	17 R.	9 Runden	17 R.
Kalervobucht	1W4+1	70 m	1 Runde	1 Runde	2 Runden	1 Runde	2 R.
Geschwindigkeit auf dem Eis etwa:			70 m/R	70 m/R	35 m/R	70 m/R	35 m/R
Zeitaufwand zum Bereitmachen			2 R.	2 Runden	0	0	0
Tragekapazität			2 Pers.	2 Pers.	5 Pers.	1 Person	∞

Kullervo, der Spross Kalervos, ist ein machtvoller Runensänger (Barde). Wenn die Verfolgungsjagd einsetzt, hat er sich bereits mit mehreren Schutzeffekten belegt, um nicht durch den erstbesten Zauberspruch außer Gefecht gesetzt zu werden. Er besitzt zudem ein Horn des Tiere Herbeirufens und ein mächtiges magisches Schwert. Letzteres ist jedoch böse und ermutigt seinen Besitzer in Augenblicken der Verzweiflung und Not zum Selbstmord. Stirbt Ainoatytär, wird Kullervo dem Drängen seiner Klinge erliegen.



Zu Beginn der Verfolgungsjagd hat Kullervo die Untamo-Bucht bereits hinter sich (140 m). Vor ihm liegt der vereiste, schneebedeckte Vellamosee (direkter Weg 500 m - Route 1), auf dessen anderer Seite liegt Kalervos Bucht (70 m bis in Kalervos Lager). Kullervo entscheidet sich jedoch für einen Umweg hinten um die kleine Rabeninsel herum (Route 2 - 650 m), da er weiß, dass vor der Insel das Eis durch eine Wasserströmung unterspült und dünner ist.
Der starke Wind verhindert, mit einer Fernwaffe über die Grundreichweite hinaus ein Ziel zu treffen. Magie dürfte hilfreicher sein - von einem rasenden Schlitten aus jedoch schwierig, vom Rücken eines galoppierenden Reittiers unmöglich. Teleportation aus dem Stand auf den fahrenden Schlitten Kullervos wäre übrigens der beste Weg für einen Magier, um unkontrolliert Purzelbäume über das Eis zu schlagen.

Auf dem Eis muss pro Gefährt oder Reittier nach jeder Runde schneller und unvorsichtiger Bewegung ein Geländewurf durchgeführt werden (auch für Kullervo). Der Würfel bestimmt sich durch den Bereich (s. Fortbewegungstabelle). Wurde das durchquerte Gelände durch einen Feuerzauber angeschmolzen, muss pro 2 Schadenswürfel des Zaubers +1 auf den Geländewurf addiert werden.
Bricht ein Charakter (auch Kullervo) durch das Eis, muss er damit rechnen, neben dem Kälteschock und der Gefahr des Ertrinkens auch noch von Vellamos Nixen angegriffen zu werden. Bevorzugt ergreifen die Nixen Ainoatytär und ziehen sie in die Tiefe.
Zudem lauert Kullervos kleingeistiger Verbündeter Joukahainen (Magier / Schurke) hinter einem Felsen auf der Kräheninsel, um dessen Verfolger mit einer Armbrust zu durchlöchern oder mit Magie bevorzugt in Schweine zu verwandeln (dies ist sein mächtigster Zauber).
Wer die Kräheninsel erfolgreich passiert, hat einmalig die Möglichkeit mittels eines passenden Fertigkeitswurfes eine Runde Zeit auf Route 1 oder 2 einzusparen. Kullervo, der, wenn er nicht bereits in Abwehrkämpfe verwickelt ist, mit einer Hand an den Zügeln und der anderen an Ainoatytärs Brüsten beschäftigt ist, steht ein solcher Wurf nicht zu.
Erreicht Kullervo den Eingang der Kalervo-Bucht, pfeift er eine Horde Bären und Wölfe aus dem Wald herbei, die von der Uferböschung hervorbrechen und sich auf seine Feinde stürzen. Erreicht Kullervo sein Lager, kann er auf die Unterstützung seiner Sippe rechnen. Spätestens dann sollten seine Verfolger besser aufgeben und Untamo Bericht erstatten.

Geländewürfe auf dem Vellamosee

1-2	Unter Schneewehen verborgene Felsen ragen durch das Eis. Fertigkeitswürfe sind erforderlich, um Schlitten- und Reitunfälle zu verhindern.
3-6	Gutes Vorankommen auf dickem Eis!
7-8	Dünnes, knirschendes Eis. Bei Weiterfahrt +1 auf den nächsten Wurf!
9	Sehr dünnes, laut krachendes Eis. Bei Weiterfahrt +2 auf den nächsten Wurf!
10	Schwere Schlitten und Reiter brechen ein! Todesmutige Fußgänger und Hundeschlitten können unbeschadet weiter, mit +3 auf dem nächsten Wurf.
11+	Das Eis bricht!

Vorbereitungsaufwand: Spielwerte für Ainoatytär, Kullervo und sein Schwert, Joukahainen, die Nixen, Bären, Wölfe, Schlittenhunde, Rentiere, Elch und Pferd erstellen; Regeln für Ertrinken, Kälteschock, Kampf unter Wasser beherrschen; eventuell Abenteuerwerte für Bewegung und Reichweiten an das zu verwendende Regelsystem anpassen.

Abenteuer: Willi Schork, 2011.
Bilder: Akseli Gallen-Kallela, 1897, 1891.



Schneegestöber

Ein experimentelles Rollenspiel von Lutz Michen für zwei Spieler

Langsam fällt der Schnee vom wolkenbedeckten Himmel. Schleierhaft kannst du die kahlen und blattlosen Bäume in der Dunkelheit um dich herum wahrnehmen. Was bedeutet das Ganze? Vielleicht hilft dir die Antwort auf die Frage, warum du hier bist, einen Weg aus diesem sicheren Tod zu finden.

Schneegestöber ist ein experimentelles Rollenspiel für zwei Spieler. Dabei übernimmt eine Person die äußere Hülle, also den Körper der Spielfigur und die Andere deren Seele.

Das Ziel des Körpers ist es, das Geheimnis der gegenwärtigen Situation aufzuklären und somit einen Weg zu finden, der tödlichen Kälte zu entkommen. Die eisigen Temperaturen sind gnadenlos und die Kräfte des erschöpften Körpers begrenzt. Dem Spieler bleiben also nur begrenzte Ressourcen um sein Ziel zu erreichen. Währenddessen versucht seine Seele, ihm einen Ausweg aus seiner Situation aufzuzeigen. Den genauen Hintergrund muss der Körper jedoch selbst herausfinden und sich mit sich selbst beschäftigen.

Ressourcen
Die mobilisierbaren Ressourcen des Körpers tragen diesen nur noch 100 Schritte, bevor seine Kräfte endgültig erschöpft sind und er den Kampf gegen die ewige Kälte verliert. Diese 100 Schritte werden durch ein Budget von 100 W6-Würfen symbolisiert.

Körpermonolog
Der Spieler des Körpers hat die Aufgabe, während seiner Würfe in einem gesprochenen inneren Monolog seine momentanen Gedanken und Gefühle anschaulich zu formulieren. Er kann dabei Vermutungen zum Hintergrund seiner derzeitigen Situation äußern. Bei einer Aussage, die in die richtige Richtung deutet, bekommt er von seiner Seele einen zusätzlichen Ressourcenpunkt um ihn bei der Suche nach der Wahrheit zu unterstützen.

Seelenmonolog
Wird vom Körper zweimal hintereinander die selbe Augenzahl geworfen, schafft es die Seele durch das dichte Schneegestöber zum Körper durchzudringen und kann zu diesem sprechen. Diese Monologe der Seele geben dem Spieler einen Hinweis auf den Hintergrund der Geschichte.

Fragerecht
Für den Verzicht auf 5 Schritte beziehungsweise Würfe darf der Körper seiner Seele eine hintergrundbezogene Frage stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden muss. Dies hilft im Idealfall dabei, des Rätsels Lösung zu finden.

Hinweis
Die Vergangenheit schuf den Ursprung der Gegenwart!
Den folgenden Abschnitt darf nur der Spieler der Seele lesen!



Die Spielfigur liegt in Wirklichkeit nach einem gescheiterten Selbstmordversuch im Koma. Der endlose Winterwald und der damit verbundene Kampf ums Überleben symbolisieren die Anstrengungen des Komapatienten zurück ins Leben zu kommen. Dabei versucht die noch aktive Seele des Menschen den leblosen Körper wieder zu mobilisieren und beide Teile für einen Erwachen aus dem Koma zu vereinen.

Das Ziel der Seele ist es, dem anderen Spieler durch geschickte Hinweise (Seelenmonologe) das Erleben einer spannenden Geschichte zu ermöglichen.

Die Seele muss sich im Vorhinein einen individuellen Suizidversuch und den dazu führenden Auslöser im Leben der Spielfigur überlegen. Diese Informationen stellen die vom Körper zu erratende Situation dar.

Die Seelenmonologe müssen bildlich, wie Flashbacks, ausgestaltet werden und neugierig machen. Die Länge kann dabei von der Seele individuell angepasst werden. Sie sollten so eingesetzt werden, dass der andere Spieler sein Ziel erreicht, kurz bevor seine Ressourcenpunkte aufgebraucht sind.

Das Spiel endet damit, dass der Spieler im Wald stirbt oder nach erfolgreichem Erraten der Hintergrundsituation im Krankenhaus die Augen öffnet.

Gefangen im SpaceSchnee

Bei dem Schnee handelt es sich um SpaceSchnee, der sich, wenn man ihn erhitzt, zu SpaceEis verfestigt, welches wiederum vollständig unempfindlich gegen Hitze ist.

Die Piraten fliehen gerade vor der Weltraumpolizei, als sie plötzlich in einer Schneewehe steckenbleiben. Sauerei! Im Weltraum schneit es doch gar nicht! Egal, sämtlichen Beschwerden und Startversuchen zum Trotz steckt das Raumschiff in einer Schneewehe fest. Zum Glück hängen die Piraten aber nicht alleine in der Schneewehe, sonst würden sie ja vor Langeweile versauern, während sie auf die Weltraumpfleger oder Tauwetter warten.

Sowohl SpaceEis als auch SpaceSchnee haben die Eigenschaften eines faraydschen Käfigs, weshalb es vollkommen unmöglich ist, mit der Außenwelt per Funk Kontakt aufzunehmen.

Familienraumschiff

Ein spießiges Raumschiff, wie es viele Familien verwenden. Im Grunde ein weltraumtauglicher VW Passat.

Georg (H2 P3 S3 T3), der Vater, ist von seinen beiden Sonderschichten in der Fabrik einfach nur erschöpft und möchte endlich im Gardasystem ankommen. Alles andere ist ihm egal.

Angelika (H5 P3 S2 T2), die Mutter, fühlt sich von ihren Kindern genervt und von ihrem Mann vernachlässigt, daher träumt sie von einer Romanze mit einem Piraten. Bei glaubwürdiger Erklärung wäre sie bereit, dafür auch den Bausparvertrag (5000 UC) zu opfern.

Sascha, der 10jährige Sohn (H4 P1 S1 T2), und *Nicole*, die 12jährige Tochter (H4 P1 S1 T1), haben gerade gelernt, das Mikrofon des Hyberbasssystems zu benutzen und quälen die Umgebung mit ihren selbstgesungenen Lieblingsschlagern.

Sternchenyacht

Eysgul Zankat (H3 P4 S1 T1), eine Wagonin, ist ein Filmsternchen und aus diveresen Seifenopern bekannt. Sie ist eigentlich eine schlimme Zicke und hat gar kein Interesse an Kontakt zu Fans. Sie weiß allerdings, was sie ihrem Image als Femme fatal schuldig ist und beißt daher auf alle Verführungsversuche an, die den *Regularien für irreguläre und unvorschriftsmäßige Verführungen* entsprechen. Bei einem Stelldichein könnte man ihre Geschmeide stehlen, die zwar keinen hohen Materialwert haben, für die Fans aber bis zu 15.000 UC zahlen würden.

Ihre beiden Leibwächtern (H2 P2 S4 T2) sind ebenfalls Wagonen und halten sich strikt an die *Regeln für die Bewachung überdrehter Filmsternchen*, was heißt, sie ignorieren alles, was das Leben ihres Schützlings nicht bedroht.

Kifferraumschiff

Ein bunt angemaltes Raumschiff, das an einen VW Bully mit Raketendüsen erinnert.

Die Kiffer (2 Trull, 1 Kahadrierin, 1 Streifianerin) haben alle ihre Drogen gemischt, mit SpaceSchnee angereichert und diese Lösung destilliert. Vom Ergebnis sind sie derzeit so high, dass sie alle glauben, Susi Sonnenschein zu sein.

Wenn man sie auf die Idee bringt, ein Lied zu singen (etwa, indem man sie in Kontakt zu Sascha und Nicole bringt) werden sie anfangen, fürchterlich schief den Schlager „Susi, du bist mein Sonnenschein“ zu singen. Und weil die Drogen ihnen leichte telepathische Fähigkeiten verleihen, schützen weder Vakuum noch Taubheit.

SpaceTruck

Detlev (H2 P3 S4 T2), der SpaceTrucker, ist ein SpacePear, aber nicht nur deswegen schlecht gelaunt. Mit jeder Minute Verspätung verwandelt sich sein Lieferbonus in einen Malus. Zu allem Unglück hat er auch noch Gefahrgut geladen. Am liebsten würde er sich richtig die Kante geben, aber sein Gewissen und der Alkoholmangel halten ihn zurück. Wenn es den Piraten gelingt, ihn betrunken zu machen, wird er ihnen alles über Fracht und Sicherheitsvorkehrungen erzählen.

Der SpaceTruck ist doppelt gesichert, zunächst die übliche Raumschiffpanzerung, darunter eine Gefahrgutschutzwand. Wenn die Sicherung durchbrochen wird, reagiert der transportierte Negetritiumabfall mit dem SpaceSchnee und wird zu einer gigantischen Negatronenbombe, die alles im Umkreis zerstört. Ein geschickter Tech kann es allerdings so manipulieren, dass das Ding als Negatronenkanone agiert und so bloß ein großes Loch in die Schneewehe schießt.

SpaceManagerKarre

James Moneypenny (H4 P2 S2 T2), ein SpaceWorm, wartet ungeduldigt auf die Räumung, weil er auf eine dringende Besprechung muss. Und wegen des doofen Schnees kann er noch nicht einmal Bescheid sagen, wo er steckt. Er ist total verspannt und schreit wild herum. Wenn die Piraten ihm die Drogen der Kiffer einflößen, meditiert er kurz, verwandelt sich zum SpaceBuddha, sagt: „Der wahrhaft Erleuchtete überwindet die Fesseln des Körpers“ und löst sich auf. Gleichzeitig verschwindet auch der SpaceSchnee.

Space-Eiswurm

Zunächst unbemerkt (und zudem Auslöser des ganzen Chaos) steckt auch ein Space-Eiswurm in der Schneewehe. Er ist das biotechnische Raumschiff der SpaceYetis, mit dem diese Wurmlöcher für interstellare Reisen erzeugen. Der Space-Eiswurm ist gefangen und versucht, zu entkommen. Dabei schnappt er wild um sich herum, wobei er durchaus den feststeckenden Raumschiffen gefährlich werden kann. Da der Wurm noch halb im Wurmloch steckt, ist es nicht möglich, zu den Yetis zu gelangen.

Der SL würfelt alle 10 Minuten einen W10, gebissen wird bei:
0 Piraten, 1 Familie, 2 Yacht, 3 Kiffer, 4 Truck, 5 Manager, 6-9 keiner.
Der Wurm würfelt einen ganz normalen Angriff auf das jeweilige Schiff. Werte: Wie Hyperschiff, Biß: Wie Torpedo

Alle NSC-Raumschiffe in diesem Abenteuer sind Spaceflitzer, auch die der Weltraumpolizei. Sie rückt mit einem Spaceflitzer (und 2 Wachtmeistern) pro Piraten an.

Natürlich taucht die Weltraumpolizei genau zum ungünstigsten Zeitraum auf. Wie immer. Deshalb dürfen sich die SpacePiraten zum Abschluß auch noch ein kurzes Gefecht mit einer Raumpatrouille liefern, entweder per Schiffskampf (wenn sie sich gerade aus dem SpaceSchnee befreit haben) oder als altmodisches Laserpistolenduell (wenn sie noch feststecken).

Polizeipilot: H1 P4 S2 T1, Schutzpolizist: H1 P2 S4 T1, Waffen: Laserpistole

Ein Abenteuer für

SpacePirates

spacepirates.jcgames.de

von Belchion



„Wynther-Wolff“
Ein Winter-Encounter für Dungeonslayers (Setting: „Nöivellandt“)

Es herrscht grimmiger Winter in den „Frosthzynnen“, deren steile Berghänge tief verschneit sind. Tannen und Föhren biegen sich unter der Last des Schnees, Eiszapfen hängen von den Ästen der kahlen Eichen, die mit dickem Reif überzogen sind. Und weiter fällt Schnee von Himmel …
Zu so einer Zeit ist das Reisen für Mensch und Tier so beschwerlich, dass kaum jemand auf den verschneiten Pfaden und den Pässen des Gebirges unterwegs ist. Nur wenn es unbedingt sein muss, macht man sich auf den Weg. Und selbst dann achtet man tunlichst darauf, vor Einbruch der Dunkelheit das nächste Dorf oder zumindest ein Schutzhaus zu erreichen – denn die Mittwinternächte gehören dem „Wynther-Wolff“ …

SL-Informationen:
Vor etwa 50 Jahren erschuf der Schwarzmagier Veytt Ishart mit dämonischer Hilfe einen Diamanten, der es ihm erlaubte, einen normalen Wolf in einen dämonisch verzerrten „Wynther-Wolff“ zu verwandeln. Wie es jedoch der Dämonen Art zu sein pflegt, wurde der Schwarzmagier von ihnen hintergangen und von seiner eigenen Schöpfung zerrissen. Seither liegt der verfluchte Diamant in dem ehemaligen Versteck des Schwarzmagiers und vermag jedes Jahr zur Zeit des Mittwinters, wenn die Mächte der Finsternis am stärksten sind, einen normalen Wolf für einen Monat (von Vollmond zu Vollmond) in einen „Wynther-Wolff“ zu verwandeln. Aufgrund seiner dämonischen Natur muss dieser allerdings das Tageslicht meiden und kommt erst nach Einbruch der Dunkelheit aus seinem Versteck.

Wenn die Helden in der Zeit um Mitwinter vorhaben, in diese Gegend zu reisen oder gar das Gebirge überqueren wollen, werden sie in jeder Gaststube vor einem gräulichen Ungeheuer in der Gestalt eine riesigen Wolfs gewarnt, das seit Jahrzehnten sein Unwesen treibt.
Eine Begegnung mit dem „Wynther-Wolff“ kann nur nachts stattfinden. Im Gegensatz zu anderen Wölfen ist er ein einsamer Jäger. Sein Kommen kündigt sich stets durch ein schauerliches Geheul an, das einem das Blut in den Adern gefrieren lässt. Nach dem plötzlichen Durchpeitschen einer eiskalten Sturmböe erfolgt dann der Angriff, wobei das Untier stets versucht, zuerst Fackel- oder Laternenträger zu töten.

Beschreibung:
Der „Wynther-Wolff“ ist ein gewaltiges Untier, das selbst ausgewachsenen Männern bis zur Schulter reicht und doppelt so lang ist. Hinter dem massiven Schädel bohren sich entlang des Rückgrats spitze Eiszapfen durch zottiges, weißgraues Fell, auch die Reißzähne und die Krallen bestehen aus spiegelndem Eis. Der Atem, der aus dem Rachen strömt, gleicht dem eisigen Nordwind und wirbelt ständig Eiskristalle um das Ungetüm.
Werte: wie Unwolf („Dungeonslayers“-GRW, S. 124), allerdings „heroischer Gegner“, Anfällig: Feuer und Licht (statt Eis-, Frost- und Wasser) und Eisodem (statt Feuerodem)

Kurzszenarien:

Die Helden helfen einem Vater, der sein krankes Kind zu einer Kräuterkundigen in das nächste Dorf bringen wollte und mit seinem Karren im Schnee stecken blieb. Sie begleiten ihn, damit er nicht wieder stecken bleibt. Dadurch verzögert sich die Weiterreise und die Nacht bricht herein, bevor sie das nächste Dorf erreichen. Kurz darauf ertönt ein schauerliches Geheul …

Ein Priester der „Liachtvotar“-Kirche, der auf der Durchreise ist, hört das erste Mal von der Legende vom „Wynther-Wolff“ und beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen. Dazu sucht er nach ein paar Freiwilligen, die ihn auf seiner „Wolffs-Hatz“ begeleiten, und die er schließlich in den Helden findet. Während ihrer Suche werden sie von einem heftigen Schneesturm überrascht, kommen vom Weg ab und müssen in einer Höhle Schutz suchen, wo sie die Nacht verbringen wollen. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit ertönt ein schauerliches Geheul …

Ein Schwarzmagier erfährt durch dämonische Einflüsterungen über den Diamanten und möchte ihn unbedingt in seinen Besitz bringen. Dazu gibt er sich als Gelehrter aus und heuert die Helden an, ihm bei der Suche nach einem verschollenen Artefakt zu helfen. Er verschweigt ihnen allerdings die Zusammenhänge mit dem „Wynther-Wolff“. Die Suche nach der Höhle, in sich ehemals das Versteck Isharts befand, gestaltet sich als schwierig, sodass sie erst in der ersten Vollmondnacht nach Mittwinter fündig werden …

Die Zeit der Toten

Zusammenfassung und Hinweise: Es handelt sich bei „Die Zeit der Toten“ um ein recht gut skalierbares Pulp-Abenteuer. Im Zentrum steht der Ausbruch einer Zombie-Apokalypse unter dem noch vorherrschenden Eindruck eines semi-apokalyptischen Winters. Die Zahl der Spieler kann zwischen einem Einzelkämpfer und den Bewohnern eines ganzen Mehrfamilienhauses variieren. Idealerweise sind die Spieler zur Mitte des zweiten Aktes räumlich nicht zu weit voneinander entfernt und nicht unbedingt in Stadtzentren, denn dann sinken ihre Überlebenschancen doch beträchtlich. Die Gegner des Szenarios sind weniger die Zombies, es sind eher die Umweltbedingungen und – falls gewünscht – die Spannungen innerhalb der Survivor-Gruppe.

Das Abenteuer wurde (damals ohne Titel) als „World of Darkness“-Mini-Kampagne gespielt, lässt sich aber auch in Cthulhu Now, All Flesh Must Be Eaten oder einem futuristischen Setting ansiedeln. Wenn man einige Akte verkürzt, ein abruptes Ende festlegt und mit wenigen Spielern spielt, lässt es sich vermutlich an ein bis zwei Abenden spielen. Das Ende des Abenteuers ist offen und lässt etwa Raum für ein postapokalyptisches Szenario.

1. *Akt: Das normale Leben (Intime-Zeit: 2-3 Wochen)*

Die Charaktere erleben einen ganz alltäglichen Einstieg ca. im November. Sie gehen ihren Beschäftigungen nach, lernen einander vielleicht ganz zufällig kennen und bekommen Anfang Dezember einen gewaltigen Kälteeinbruch mit. (Auf deutsches Klima übertragen: kontinuierliche minus 25°C.)

2. *Akt: Ein höllischer Winter … (2 Wochen)*

Eine Erkältungswelle rafft besonders alte und schwache Menschen hin, auch im Umfeld der Charaktere. Katastrophenwarnungen werden ausgerufen, Plünderungen beginnen, die Infrastruktur bricht zusammen – insbesondere das Verkehrs- und Wassernetz. Der Strom funktioniert unregelmäßig, Kommunikation ist noch möglich. Immer mehr Menschen erkranken und sterben.

3. *Akt: … wird zur Hölle auf Erden (mehrere Monate)*

Doch sie stehen wieder auf. Die Charaktere werden ein letztes Mal, bevor die Kommunikationsnetze zusammenbrechen, gewarnt, dass kein Ende des Winters abzusehen ist. Über die Ursachen wird breit spekuliert, religiös, wissenschaftlich und okkult. Sie sollten alles daran setzen, sich auf einen langen, harten Winter vorzubereiten, wobei es zu ersten Konfrontationen mit halb tiefgefrorenen (und daher extrem langsamen) Untoten kommt. Jeder Besorgungsgang, jede Veränderung am Unterschlupf wird zu einer tödlichen Gefahr, bis nach ca. 2 Wochen die Umgebung der Charaktere mit eingefrorenen Zombies übersäht ist, die sich nur noch sporadisch rühren – aber nicht zu verenden scheinen.

4. *Akt: Es wird Frühjahr (frei)*

Und dann beginnt es zu tauen. Die Temperaturen klettern langsam wieder gegen Null, und in die Untoten kommt neues „Leben“. Die Probleme verschieben sich …

5. *Akt: Ein offenes Ende? (frei)*

Je nach Geschmack können die Charaktere draufgehen, oder etwa über einen Funkempfänger Kontakt zu anderen Überlebenden aufbauen. Reisen, die durch das Klima unmöglich waren, werden nun vor allem von den überall verstreuten Zombies erschwert. In unserem Testspiel ging es nun in den zweiten Teil, in dem die Zombies mutierten und die in einem Militärstützpunkt verschanzten Charaktere bedrohten.

Feedback Juror Würfelheld (alphabetisiert [ohne Vorsilbe])

Äxte und Feuerzauber
+: gute Charakterbeschreibung
-: "der Kick" fehlt

Doomsday Vault
+: Endoption (für oder gegen SC)
-: Ort des Geschehens - erinnert mich zu sehr an anderen ABs, Filme, usw

Der eiskalte Tod
+: gutes Einsteiger AB
+: Kampagnenfähigkeit

Eierdiebe
+: nette Dungeon Ausarbeitung
-: Goblins und Drache zu lieb

Eingeschneiht
+: verständlicher Ablauf
-: Charakterbeschreibungen müssten besser gekennzeichnet sein
-: warum muss es ein Gottes... sein

Eisklaue
+: eignet aus meiner Sicht gut für mehrere Abenteuer / Kampagne
+: bittet genügend Stoff um immer wieder darauf zurückzugreifen

Eiswindtal
+: Nachtrag zum AB mit der gebotenen Option auf Kampagnenbeginn /-fortführung

Fallout III
+: klasse Story
+: gute Charaktere
+: nette Locations

Der Fluch des weißen Vayir
+: gelungener Aufbau des AB
+: viele Sideplot Möglichkeiten
-: AB Begin - Feuerholz leer usw

Gefangen im SpaceSchnee
+: Charakterumschreibung
-: irgendwie fehlt mir hier ein eindeutiger "Weg"

Grimmoire of Ice
-: Augenmerk zu stark auf das Buch / Artefakt
-: AB Idee zu normal (x mal schon gehört)

Krieg den Eispiraten
+: Idee / Settingwahl
+: bietet sehr viele Ansätze für nachfolgende Kampagne

Die Kristalle der Götter
+: gut ausgearbeitet
+: bietet Ansätze für Nebenplot bzw. neue AB

Lamasthus eisiges Herz
- Verständlichkeit

Laval: Ewiges Eis
+: bietet den Spieler mehrere Herangehensweisen
+: durch 3 Parteien hohes Konfliktpotenzial

Ein Runenlied von Sturm und Schnee
+: Verfolgung per Schlitten ist eine nette Idee
+: "Vorbereitungsaufwand" Erklärung
-: Tabellen und Zahlen wirrwarr

Schneegestöber
+: Wurfbegrenzugn (Schritte)
+: Idee
-: Spielbarkeit sehe ich eingeschrenkt bzw die Häufigkeit selbiger

Das Schwert im Eis
+: bietet Material für mehrere Abenteuer
-: zuviel aus Büchern (z.B. Begegnungen) "rausgenommen"

Spiegel des Wahnsinns
+: Auswahl an möglichen Charakteren
+: gut geschrieben - sorgte für Leselust
-: Das "Ende" war mir zu simple und einfach gestrickt

Der Tempel der Schneeeulengötzen
+: gute Vorlage / Idee

Wynther-Wolff
+: schöne Beschreibung des Wolf-Mythos
-: die Szenarien sind "altbekannt"

Die Zeit der Toten
+: Apokalypsenhintergrung
-: ich fühlte mich zu stark an "The Walking Dead" erinnert
-; die Vorgaben waren mir zu schwammig und es klingt nach 0815 Zombiestandard

Feedback Juror Janine L. (alphabetisiert)

Eingeschneit
Positiv: Thematisch gut eingebettet, die Möglichkeit mit dem "Monster" zu verhandeln und dennoch genug Kampfpotenzial.

Eiswindtal
Positiv: Interessante Mechanik mit den variablen Kreuzungen
Neutral: Das Thema ist zwar da, aber zu austauschbar (Statt Eiszapfen Kristallsplitter nehmen und so...)

Fluch des weißen Vayir
Positiv: Vielseitige Einsatzmöglichkeiten, auch hier Thema gut getroffen

Lamashtus eisiges Herz
Positiv: Das Thema ist gut getroffen, sehr gut ist, dass man auch friedlich agieren kann.

Schwert im Eis
Positiv: Thema getroffen, gut dass man durch Verhandlungsgeschick evt was rausholen kann.

Tempel des Schneeeulengötzen
Positiv: Thema gut eingebunden,
Neg/neut.: etwas altbacken

Hinweis: Das Feedback des dritten Jurors Argamae ist in Podcastform geplant.